http://www.oldgamesitalia.net/

# K

Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno II n.7
GIUGNO 1989
Lire 5000

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

## GIOCHI ORIGINALI

GRAND MONSTER SLAM
BIO CHALLENGE
VOYAGER
TYPHOON THOMPSON

## intervista ai BITMAP BROTHERS

## GRAFICA:

PROFESSIONAL DRAW PER AMIGA

Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

## CD ROM

"Nei prossimi cinque anni i giochi saranno su CD invece che su disco o cassetta"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMSTRAD E JACKSON PRESENTANO:

# La Grande Enciclopedia di informatica per ragazzi

## Corri in edicola e vinci 30 fantastici CPC Amstrad!*

Aut. Min. Validità dal 27/4/89 al 28/2/90.

LA GRANDE ENCICLOPEDIA DI INFORMATICA PER RAGAZZI
IN EDICOLA DAL 27/4. CON IL PRIMO FASCICOLO IL GRANDE POSTER DEL BASIC IN REGALO.
Gruppo Editoriale Jackson in collaborazione con AMSTRAD.

**USARE IL COMPUTER DIVENTA FACILE PER TUTTI.**

Con soli 30 fascicoli settimanali entri nel mondo dell'informatica e impari subito, giocando, tutto quello che ti serve per capire, scegliere e usare il personal computer. Ogni fascicolo ti insegna a programmare, a conoscere il computer, a giocare e ti illustra le applicazioni e la corretta manutenzione.

**AMSTRAD CPC. UNA GRANDE FAMIGLIA DI FANTASTICI COMPUTER.**

Il CPC è il computer ideale da usare assieme alla tua enciclopedia!

Il CPC Amstrad e l'enciclopedia Jackson sono stati studiati apposta per facilitare al massimo il tuo ingresso nel mondo dell'informatica. Amstrad CPC è una grande famiglia. Dal CPC 464 GT 64 Kb RAM - monitor fosfori verdi, tastiera registratore a cassetta, joystick e 100 programmi-giochi compresi, al CPC 6128 CTM 128 Kb RAM Monitor colori, disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb) joystick, 50 programmi-giochi. A partire da 399.000 lire + iva.

***I CPC Amstrad in palio sono: CPC 6128 GT 128 Kb RAM - monitor fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" (180 Kb + 180 Kb), joystick e 50 programmi-giochi.**

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

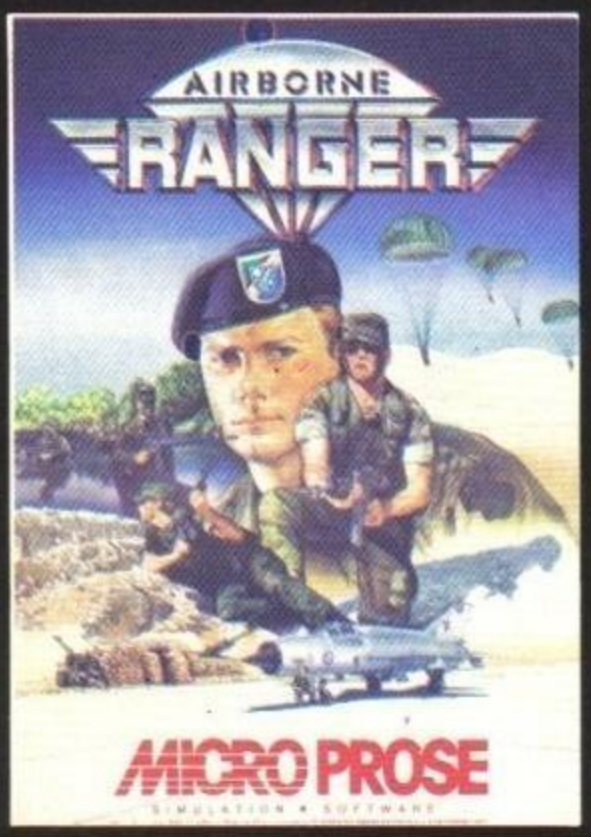
AMSTRAD

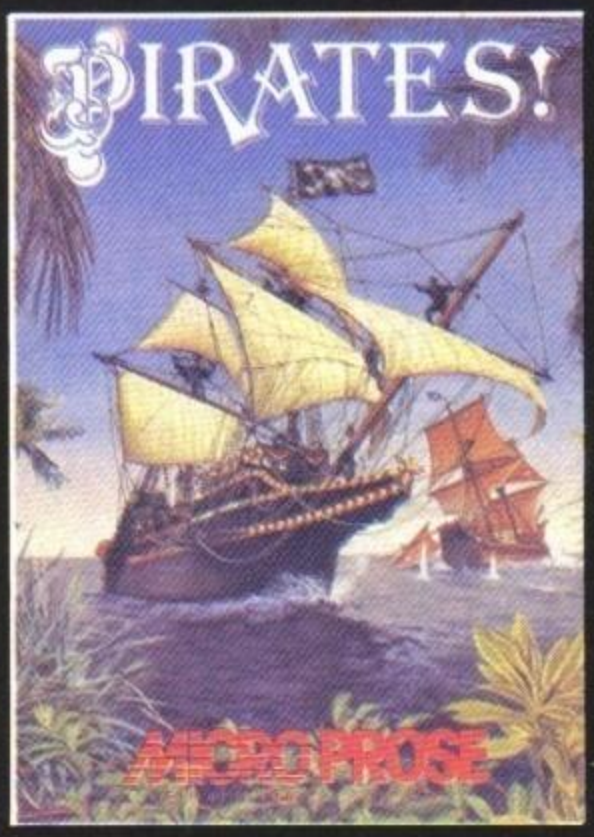
http://www.oldgamesitalia.net/

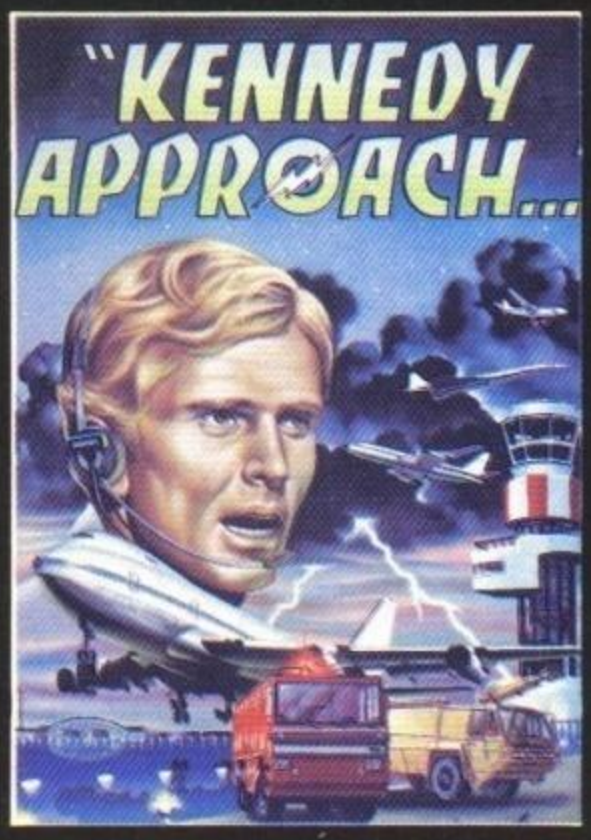
http://www.oldgamesitalia.net/

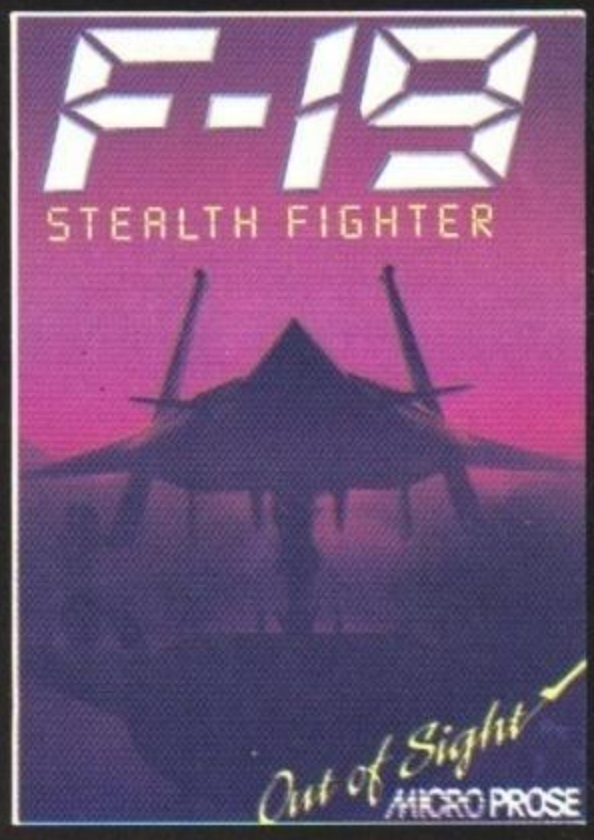
http://www.oldgamesitalia.net/

# L'AZIONE E' SIMULATA
# MA IL DIVERTIMENTO E' REALE




# MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

7

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

**EDITORE**
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
02/ 8361335

**Redazione**
Studio Vit
via Aosta 2, 20154 MILANO
02/ 33100413
fax 02/ 33104726
Videotel Mbx 013172662

**Direttore responsabile**
Riccardo Albini

**Capo Redattore**
Alberto Rossetti

**Redazione**
Marco Bill Vecchi, Iur,
Lorenza Casati

**Collaboratori**
Walter Almeno, Alex Badalich, Rossana Brandani, Fabio Castellano, Alessandro Diano, Kyriel, Danilo Lamera, Luca Massaron, Adele Nardulli, Paola Riva, Tiziano Toniutti, Flavio Vida, Marco Zandonadi

**Grafica e Impaginazione Elettronica**
Maria Montesano

**Consulenza Editoriale DTP**
Benedetta Torrani

**CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ**
L.T. Avantgarde
via A.Villa, 12 Sesto S. Giovanni MI
02/2423547

**FOTOLITO**
Graphic Service
via Marinetti, 3 20127 MILANO

**FOTOCOMPOSIZIONE**
Typing via DeRolandi 15
20156 MILANO

**STAMPA**
Arti Grafiche Perissi, Vignate MI

**DISTRIBUZIONE**
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi MILANO

**ABBONAMENTI**
La corrispondenza va indirizzata a: K-Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano
Una copia: L.5000. Arretrati: il doppio del prezzo di copertina. Abbonamento annuo: L.45.000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno o vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA, via Ariberto 24 20123 MILANO
KAPPA utilizza testi e foto della rivista ACE su licenza della Future Publishing Ltd, Bath, UK

# SPECIALI

**I GIOCHI DEL FUTURO .....20**
I compact Disc insieme al nuovo hardware porteranno all'uso di immagini video in movimento nei computer giochi. K esamina l'hardware e indaga su chi sta sviluppando cosa...

**CHE RUOLO GIOCHI? .....68**
La prima parte della più completa guida agli RPG mai apparsa sulla faccia del pianeta (cala Trinchetto, n.d.r.)

# DA GIOCARE

**IN ARRIVO .....14-15-18**
K sceglie il meglio delle anteprime e poi va a visitare la System 3 a Pinner

**SALA GIOKI .....16**
Il nostro intrepido smanettatore spende i soldi dell'editore provando Ikari III e Saint Dragon, due nuovissimi coin-op giapponesi.

**PROVE SU SCHERMO.....27**
Pagine e pagine di recensioni, zeppe di giochi originali. La moda delle conversioni da coin-op è forse passata? Non ancora, ma i titoli originali stanno conquistando spazio. Timescanner guida la riscossa delle conversioni di questo mese...

**SUPPLEMENTO.....44**
Si comincia con i Budget, si prosegue con le Nuove Versioni e si finisce con una delle più corpose sezioni di TNT mai pubblicata fino ad ora (tanto che abbiamo dovuto

# INDICE PROVE SU SCHERMO

## K-GIOCHI

**BiO CHALLENGE**
*Palace/Delphine*.....36
**GRAND MONSTER SLAM**
*Golden Goblins* .....32

## RECENSITI

**ALTERED BEAST** *Sega* .....42
**CALIFORNIA GAMES** *Sega* .....42
**DANGER FREAK** *Rainbow Arts*.....31
**FRIGHT NIGHT** *Microdeal*.....38
**HILLSFAR** *SSI*.....43
**KICK OFF** *Anco* .....31
**RAIDER** *Impressions*.....34
**REAL GHOSTBUSTERS** *Activision* ..39
**RENEGADE III** *Imagine*.....39
**RUN THE GAUNTLET** *Ocean* .....30
**SILKWORM** *Rebel* .....34
**SKWEEK** *Loriciels* .....40
**STEVE DAVIS WORLD SNOOKER**
*CDS* .....40
**STORMLORD** *Hewson* .....38
**TIME SCANNER** *Activision* .....41
**TIME SOLDIERS** *Sega*.....42
**TYPHOON THOMPSON**
*Broderbund*.....35
**VIGILANTE** *Sega*.....42
**VOYAGER** *Ocean* .....28

# PARLANO I BIT MAP BROTHERS

**Riccardo Albini ha intervistato, tra Amsterdam e Londra, i Bitmap Brothers, il team di programmazione che ha prodotto *Xenon* e *Speedball*. Era tentato di fare un pezzo intimista, ma è stato dissuaso dal suo insano proposito dalla redazione, insorta all'unanimità contro questo tentativo di trasformare Kappa in una rivista per intellettuali. Ridotto a più miti consigli, si è convinto a preparare una mega-galattica anteprima sul nuovissimo gioco dei Bitmap Brothers, *Xenon II*, tutt'ora in fase di lavorazione. Leggete come i Bitmap Borthers stanno sviluppando il seguito di *Xenon* ed ammirate le fotografie delle schermate del gioco (ammiratele bene perché alcune sono foto in esclusiva per l'Italia e non le vedrete da altre parti per un bel po').**

**K NUMERI: ☎ 02-33100413 F**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# CD IL MEZZO PER I GIOCHI DEL FUTURO

**"...ci sarà un grosso terremoto nell'industria. I costi saliranno alle stelle e produrre un gioco costerà milioni di dollari..."**

*Scoprite perché a pagina .....20*



Grand Monster Slam p32



Voyager p28


**BUDGET .....44**
ADVANCED PINBALL SIM Codemasters, LAS VEGAS CASINO Zeppelin, SUPERNUDGE Mastertronic, TITANIC Kixx

**NUOVE VERSIONI .....45**
BATTLEHAWKS Lucasfilm, DOUBLE DRAGON Melbourne House, EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER Audiogenic, FUSION Electronic Arts, ULTIMA V Origin

fare un'altra voce del sommario).

**TRICKS 'N' TACTICS .....49**
L'attrazione principale di TNT di questo mese è la prima parte della guida speciale a *War In Middle Earth* per 8-bit dalla penna di Mike Singleton in persona.
.....Sul fronte dei 16-bit, c'è una speciale seduta d'allenamento per gli aspiranti head coach di *TV Sports Football* (nonché un modo gabola) e alcuni consigli per *FOFT*. Poi la soluzione di *Leisure Suit Larry* I e una miniera di informazione per i giocatori che sanno quel che vogliono e non hanno scrupoli per ottenerlo.

**ADVENTURES.....66**
Pilgrim prova in anteprima i nuovi giochi della Infocom e scopre che uno di questi assomiglia a Adrain Mole (forshe c'è un errorhe, n.d.h.r.)


## REGOLARI


**NOVITA' .....5**
IUn mese zeppo di notizie. Nuove etichette, nuove console e nuovi padroni per la vecchia Telecomsoft. Leggere per credere.

**LETTERE .....8**
I soliti sfoghi dei soliti grafomaniaci.

**GRAFICA ..... 73**
Il nostro critico artistico diventa un esperto di CAD provando *Professional Draw* per Amiga. Resoconti Grafici vi tiene informati su quello che c'è di nuovo nel mondo della grafica..

**MUSICA.....63**
Tutto quello che c'è da sapere sui sequencer, qualunque sia il vostro computer.


## GIALLE


.....77


**AX 02-33104726 VIDEOTEL 013172662**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

**SoftMail** è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers.
L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! **SoftMail** ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.

Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo **SoftMail**.
Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.
**SoftMail** può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, **SoftMail** offre l'intero catalogo delle seguenti case: Aegis, Cinemaware, EA, Firebird, Microprose, Rainbird, SSI, SSG, Sublogic.

### ACCESSORI

| | |
|---|---|
| Copritastiera A500 | 25.000 |
| Copritastiera IIGS | 39.000 |
| Final cartdrige III | 110.000 |
| Flicker master | 29.000 |
| Game card PC/Konix | 49.000 |
| Joy. Navigator | 39.000 |
| Joy. Slik stick | 16.500 |
| Joy. SpeedKing | 29.000 |
| Joy. SpeedK Autof. | 33.000 |
| Joy. Tac 1 Apple/PC | 55.000 |
| Joy. Tac 5 | 39.000 |
| Joy. Wico Apple/PC | 65.000 |
| Copri mouse | 20.000 |
| Porta mouse | 12.500 |
| Tappetino mouse | 22.500 |
| Portadischi 3" (30) | 34.000 |
| Portadischi 5" (40) | 37.000 |

### LIBRI/HINTS & TIPS

| | |
|---|---|
| Alternate city specificare 8/16 bit | 18.000 |
| Bard's tale II | 25.000 |
| Bard's tale III | 25.000 |
| Black cauldron | 18.000 |
| Deathlord | 19.000 |
| Dungeon master | 25.000 |
| Elite | 18.000 |
| Graphic adv.creator | 7.500 |
| Manhunter NY | 19.000 |
| Mars saga | 19.000 |
| Might & Magic | 25.000 |
| Pool of radiance | 20.000 |
| Quest for clues | 39.000 |
| Sentinel worlds | 25.000 |
| Sierra on Line: vari | telef. |
| Starflight | 25.000 |
| Ultima III | 19.000 |
| Ultima IV | 19.000 |
| Ultima V | 22.500 |
| Wasteland | 16.500 |

### AMIGA

| | |
|---|---|
| Bal.of power 1990 | 49.000 |
| Barbarian II | telef. |
| Battle tech | 59.000 |
| Bio Challenge | 39.000 |
| Blasteroids | 29.000 |
| Cosmic pirate (ITA) | 39.000 |
| Crazy cars II | 29.000 |
| Designasaurus | 69.000 |
| Digiview gold (PAL) | 330.000 |
| Dragon's lair (1Mb) | 75.000 |
| Driller (tutto italiano) | 59.000 |
| Dungeon master1Mb | 59.000 |
| F16 Falcon | 59.000 |
| Fire brigade | 85.000 |
| Fish | 45.000 |
| Football director II | 49.000 |
| Fusion | 49.000 |
| Gauntlet II | 25.000 |
| Gold rush | 59.000 |
| Gunship | telef. |
| Heroes of the lance | 49.000 |
| Kennedy approach | 59.000 |
| K.Daglish soccer b. | 49.000 |
| Kristal | 59.000 |
| Journey | 59.000 |
| Lords of Rising Sun | telef. |
| Manhunter NY | 59.000 |
| Microsoccer | telef. |
| Neuromancer | telef. |
| Pac land | 25.000 |
| Photon paint 2.0 | 215.000 |
| Populous | 55.000 |
| Prime time | 69.000 |
| Questron II | 59.000 |
| Real ghostbusters | 49.000 |
| Red Heat (Danko) | 29.000 |
| S.E.U.C.K. (ITA) | telef. |
| Scenery FS II #9 | 39.000 |
| Sex vixens in space | 55.000 |
| Space harrier | 29.000 |
| Super Hang-On | 49.000 |
| Sword of Sodan | 69.000 |
| TV sport football | 59.000 |
| UMS | 45.000 |
| UMS scenery 1 o 2 | 19.000 |
| War in middle earth | 49.000 |
| Workbench 1.3 | 45.000 |
| Zak McKracken | telef. |
| Zany golf | 59.000 |
| Zork Zero | 59.000 |

### CBM 64/128 CASS.

| | |
|---|---|
| Barbarian II | 18.000 |
| Chicago 30's | 15.000 |
| Defender ... crown | 12.000 |
| Denaris | 15.000 |
| Dragon ninja | 15.000 |
| G.Lineker hotshot | 15.000 |
| Grand Prix Circuit | 22.000 |
| I.S. Sphere | 18.000 |
| Int. speedway | 5.000 |
| Italy 90 soccer | 18.000 |
| Last duel | 15.000 |
| Led storm | 15.000 |
| Microprose soccer | 39.000 |
| Red Heat (Danko) | 15.000 |
| Renegade III | 15.000 |
| R-Type | 18.000 |
| Robocop | 18.000 |
| Run the gauntlet | 15.000 |
| S.E.U.C.K. | 25.000 |
| Serve & volley | 22.000 |
| Sport's world '88 | 18.000 |
| The in crowd | 29.000 |
| Titan | 18.000 |
| Tracksuit manager | 22.000 |
| Vardan | 15.000 |
| Vindicators | telef. |

### CBM 64/128 DISCO

| | |
|---|---|
| ADD: Assistant | 49.000 |
| ADD: Hillsfar | 49.000 |
| Barbarian II | 25.000 |
| Battles of Napoleon | 59.000 |
| Defender ... crown | 15.000 |
| Dragon ninja | 18.000 |
| Ferrari F1 | telef. |
| First over Germany | 59.000 |
| Fish | 29.000 |
| Gran prix circuit | 29.000 |
| HKM | 15.000 |
| Italy 90 soccer | 25.000 |
| Led storm | 15.000 |
| Legend of blacsilver | 18.000 |
| Mainframe | 59.000 |
| Mars saga | 35.000 |
| McArthur's war | 49.000 |
| Microsoccer | 49.000 |
| Neuromancer | 39.000 |
| Night rider | 21.000 |
| Powerplay hockey | 29.000 |
| Rack'em | 29.000 |
| Real Ghostbuster | 25.000 |
| Red Heat (Danko) | 18.000 |
| Robocop | 21.000 |
| Rocket Ranger | 39.000 |
| S.E.U.C.K. | 35.000 |
| Serve & volley | 29.000 |
| Sinbad | 29.000 |
| Sky travel | 79.000 |
| T.K.O. | 29.000 |
| Technocop | 25.000 |
| The bard's tale III | 35.000 |
| The deep | 15.000 |
| The in crowd | 39.000 |
| Typhoon of steel | 59.000 |
| War in middle heart | 25.000 |
| Wasteland | 39.000 |
| World soccer | 25.000 |
| *WWF Wrestling* | *telef.* |
| Zak McKracken | telef. |

### AMSTRAD 464 CASS.

| | |
|---|---|
| After burner | 18.000 |
| ATV simulator | 5.000 |
| Crazy cars II | 18.000 |
| CY Adv flight trainer | 18.000 |
| Dragon ninja | 18.000 |
| Dynamic duo | 15.000 |
| Microsoccer | 39.000 |
| Red Heat (Danko) | 15.000 |
| Run the gauntlet | 15.000 |
| Robocop | 18.000 |
| R-type | 18.000 |
| The in crowd | 29.000 |
| Total eclipse (ITA) | 15.000 |
| *Versioni su disco* | *telef.* |

### MS-DOS 3"

| | |
|---|---|
| Driller | 39.000 |
| Flight simulator 3.0 | 99.000 |
| F19 Stealth fighter | 99.000 |
| Grand Prix Circuit | 59.000 |
| Impossible miss. II | 29.000 |
| Skate or die | 59.000 |
| Strikefleet | 59.000 |
| Summer edition | 29.000 |
| The Bard's tale II | 49.000 |

### MS-DOS 5"

| | |
|---|---|
| Abrams battle tank | 59.000 |
| Battlec hess | 59.000 |
| F16 Combat pilot | 55.000 |
| F19 Stealth fighter | 79.000 |
| Fast break | 59.000 |
| Fish | 45.000 |
| Flight simulator 3.0 | 99.000 |
| Genghis Kan | 99.000 |
| Grand Prix Circuit | 59.000 |
| Legend of the sword | 45.000 |
| Prime time | 69.000 |
| Pro beach volleyball | 49.000 |
| Sentinel worlds | 49.000 |
| Thunderchopper | 55.000 |
| UMS | 59.000 |
| Wasteland | 59.000 |

### MS-DOS 3" & 5"

| | |
|---|---|
| *Adv.dungeon&dragons tel.* | |
| Defender ... crown | 59.000 |
| F16 Falcon | 69.000 |
| F16 Falcon AT/EGA | 85.000 |
| Gold rush | 69.000 |
| King quest IV | 69.000 |
| Life & death | 79.000 |
| Rocket Ranger | 59.000 |
| Zak McKracken | 59.000 |
| 688 attack sub | 69.000 |

### ATARI ST

| | |
|---|---|
| Barbarian II | 39.000 |
| Bio Challenge | 39.000 |
| Cosmic pirate (ITA) | 39.000 |
| Driller (italiano) | 49.000 |
| F16 Falcon | 59.000 |
| F16 combat pilot | 59.000 |
| Flying shark | 39.000 |
| Fusion | 49.000 |
| Galactic conqueror | 39.000 |
| Galdregon's domain | 39.000 |
| Gold rush | 69.000 |
| King quest IV | 69.000 |
| Leisure suit Larry II | 59.000 |
| Pacland | 29.000 |
| Populous | 55.000 |
| Real ghostbusters | 39.000 |
| R-type | 39.000 |
| S.E.U.C.K. (ITA) | telef. |
| The deep | 29.000 |
| Times of lore | 59.000 |
| Winter edition | 29.000 |
| Zack McKracken | 59.000 |

### SPECTRUM 48K CASS.

| | |
|---|---|
| Barbarian II | 18.000 |
| Dragon ninja | 18.000 |
| E. Huges soccer | 18.000 |
| Exploding fist+ | 15.000 |
| Last duel | 15.000 |
| Red Heat (Danko) | 15.000 |
| Robocop | 18.000 |
| Savage | 18.000 |
| Renegade III | 15.000 |
| Run the gauntlet | 15.000 |
| Skate or die | 18.000 |
| The in crowd | 29.000 |
| Total eclipse (ita) | 15.000 |

### MSX CASS.

| | |
|---|---|
| After burner | 18.000 |
| Barbarians | 18.000 |
| Blasteroids | 18.000 |
| Crazy cars (cart.) | 59.000 |
| Flight simul. II (cart.) | 59.000 |
| Operation wolf | 15.000 |
| Outrun | 15.000 |
| Pac land | 15.000 |
| Rambo III | 15.000 |
| Robocop | 18.000 |
| Wec Le Mans | 18.000 |

### MACINTOSH

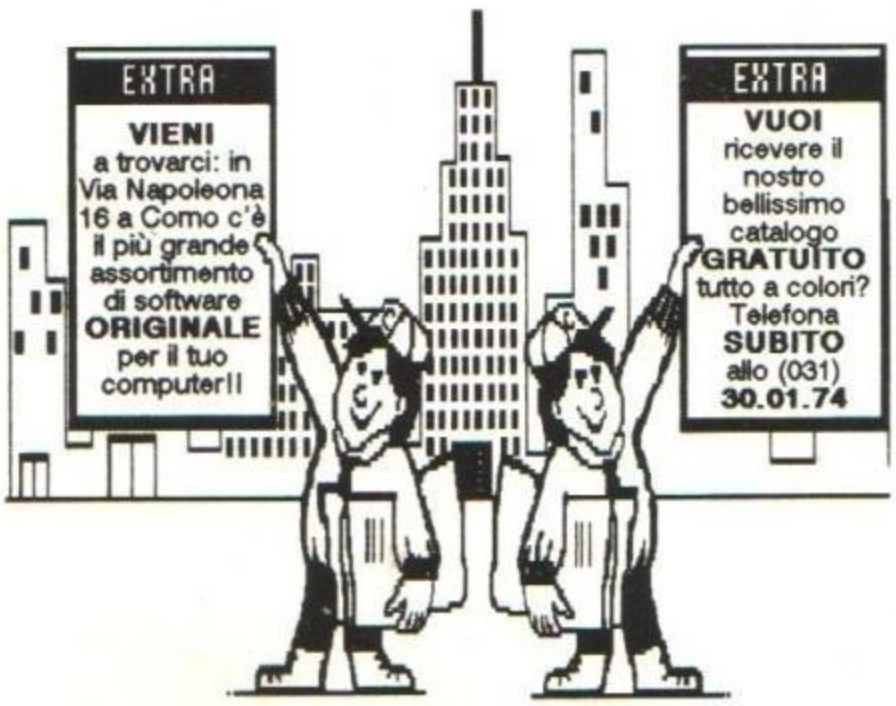
| | |
|---|---|
| Deja vu II | 99.000 |
| Deluxe music 2.0 | 169.000 |
| F16 Falcon 2.0 | 99.000 |
| Life & death | 85.000 |
| Mac Racquetball | 99.000 |
| Pirates! | 99.000 |
| UMS & scenery | telef. |
| Tetris | telef. |

### APPLE II GS

| | |
|---|---|
| DeLuxe Paint/Write | 199.000 |
| Dungeon M. (1Mb) | 69.000 |
| Last ninja | 69.000 |
| Manhunter N. Y. | 75.000 |
| Reach for the stars | 69.000 |
| War in middle earth | 89.000 |

### APPLE II

| | |
|---|---|
| Dragon ninja | 55.000 |
| Imp. mission II | 59.000 |
| Millionaire II | 79.000 |
| PHM Pegasus | 69.000 |
| Roger Rabbit | 69.000 |
| SS: Football | 39.000 |
| Starfleet | 69.000 |
| Wasteland | 69.000 |




Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

| Titolo del programma | C/D | Computer | Prezzo |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

K — Spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) — TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express
Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Prov. ____ Tel. _____

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# K NOTIZIE

# UN PIENO DI CONSOLE...

La console 7800 dell'Atari, basata sul processore 6502, dovrebbe arrivare nei negozi inglesi nel corso del prossimo mese, insieme ad una gamma completa di giochi prodotti dalla Electronic Arts, dall'Activision e dalla Epyx. Compatibile con le cartucce per la mitica console 2600, il 7800 offre una grafica decisamente più brillante: per i programmatori sono disponibili 16 modi grafici che, secondo un portavoce tecnico dell'Atari, possono essere mischiati e combinati praticamente in qualunque modo. Al momento si stanno convertendo i giochi dalle versioni americane in NTSC così che possano girare sul sistema PAL che sarà venduto nel Regno Unito, ma sono già stati commissionati nuovi giochi originali ad una casa di software nel nord-ovest dell'Inghilterra. Sembra che un gruppo di ex-programmatori dell'Imagine abbia firmato un contratto per la produzione di sei giochi originali all'anno. Tra i titoli per il 7800 già disponibili negli Stati Uniti figurano Summer Games, Winter Games, Commando, Impossible Mission, Ballblazer, Super Huey e Choplifter. Forse il titolo più interessante è un gioco chiamato Tower Toppler, pubblicato in America dalla US Gold. I giocatori al di qua dell'oceano forse lo conosce-ranno come Nebulus, il noto gioco di John Phillips per la Hewson.

Il 7800 sembra aver raggiunto il numero due nella classifica di vendita in America, superando il Sega nella battaglia per il dominio del mercato delle console che è già stato largamente vinta dalla Nintendo. Negli Stati Uniti sono state vendute oltre 11 milioni di console Nintendo ad 8-bit e in una casa americana su cinque si trova una console Nintendo.

La Atari non ha comunicato alcun prezzo: né per il 7800 né per il software, ma è probabile che la console costerà meno di £80. L'Atari Italia non ha in previsione l'importazione della console almeno per quest'anno.

## A PORTATA DI MANO

Giungono voci dal Giappone che la Nintendo sta progettando di lanciare verso la fine di quest'anno la sua console a 16-bit in risposta alla16-bit della Sega, anche se è improbabile che arrivi in Europa prima del 1990: da come stanno le cose, qui c'è ancora molto spazio per le vendite della console a 8-bit della Nintendo. Si parla anche di una console Nintendo "portatile", ma per il momento sarà venduta solo in Giappone .

Gli americani non hanno nessuna intenzione di stare a guardare e stanno lavorando ad una macchina-gioco portatile. Da un po' inoltre girano voci che la Epyx stia progettando una console che colmi il vuoto tra le macchine-gioco portatili e le console "tradizionali". Secondo il settimanale Computer Trade Weekly, la Epyx ha confermato che la loro nuova macchina sarà presentata al CES di Chicago in giugno, e anche se al momento non è stato rivelato alcun particolare tecnico, l'unità dovrebbe essere messa in vendita in America in luglio ad un prezzo inferiore ai $150, il che dovrebbe significare un prezzo di circa 200/250 mila lire in Italia. Il fondatore e direttore della Epyx, John Brazier, ha confermato che la macchina dovrebbe arrivare da noi per il Natale dell'anno prossimo...

**La Console Sega a 16 bit: tra breve arriverà la rivale della Nintendo...**

Per conclude-re, la versione americana del PC Engine potrebbe essere presentata al CES. Se il PC Engine verrà realmente messo in commercio negli Stati Uniti verso la fine dell'anno, allora i più importanti sviluppatori di software americani comince-ranno probabilmente a produrre giochi sia per l'Engine che per il suo lettore CD-ROM. Nell articolo sui CD-ROM in questo numero potrete leggere ulteriori notizie sulla direzione che prenderà lo sviluppo dei giochi con l'arrivo imminente dei lettori CD ROM da casa.

**La console Atari 7800, la macchina per la quale la Lucasfilm ha scritto originariamente Ballblazer (così si dice).**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# UNA PENTOLA D'ORO ALLA FINE DELL'ARCOBALENO

La Rainbow Arts, che comprende diverse case di software, ha deciso di tagliare i legami con la US Gold e di mettersi in proprio. *Grand Monster Slam*, il primo titolo distribuito direttamente dalla casa tedesca in Inghilterra, viene recensito in questo numero e dovrebbe ormai essere nei negozi già da qualche giorno. È pubblicato dall'etichetta Golden Goblins.

Il prossimo titolo della GG sarà *Circus Attractions*, che dovrebbe uscire tra breve, seguito subito dopo da *Spherical*. Andate a riprendervi il numero di marzo se volete sapere qualcosa di più sui titoli futuri del gruppo di società della Rainbow Arts.

**Fare il giocoliere è una delle esibizioni previste in *Circus Attractions*, in arrivo tra breve dalla Rainbow Arts.**

# LIGHT FANTASTIC

Grazie ad un originale accordo con l'Amstrad, il braccio Mastertronic della Virgin Mastertronic si sta preparando a lanciare una nuova pistola luminosa per lo Spectrum Plus e per la gamma di computer Amstrad CPC. E' anche stata presa in considerazione una versione per Commodore 64 della pistola luminosa, che costerà in Inghilterra £29.95, ma per il momento non è stata presa alcuna decisione. L'unità, che dovrebbe essere disponibile nelle prossime settimane, arriva impacchettata con sei giochi: i dettagli finali sui titoli non sono ancora stati comunicati. Altre case di software saranno invitate a scrivere giochi per questa periferica.

**La pistola luminosa della Virgin Mastertronic sarà disponibile per lo Spectrum Plus e gli Amstrad CPC e forse anche per il Commodore 64.**

# LA FTL COLPISCE ANCORA

Nonostante il diligente tentativo di adattare *Dungeon Master* all'Amiga 500, la FTL ha deciso di abbandonare il progetto.

Il programma richiede molta più memoria di quanta ne sia disponibile su un Amiga 500 con 512K. Qualunque sforzo inteso a ridurre le dimensioni e la complessità del gioco, così da farlo girare su un normale A500 avrebbe dato come risultato un prodotto non accettabile, secondo la FTL. Diversi fattori hanno spinto la FTL a prendere questa decisione. Le tendenze al ribasso dei prezzi delle RAM, che stanno rendendo sempre più abbordabile l'espansione di un Amiga 500, ed il fatto che le case di software stanno producendo sempre più prodotti che richiedono 1 Mega di memoria, significa che molti utenti Amiga stanno per dotarsi, in numero sempre maggiore, di un'espansione di memoria che li metterà in grado di giocare *Dungeon Master* in versione completa. La casa americana ha annunciato l'imminente uscita di *Chaos Strike Back*, un programma da usare insieme all'originale contenente una serie di livelli extra che partono dove finiva *D M* e sta lavorando ad un nuovo programma che conterrà lo stesso sistema operativo di *DM* e che sarà ambientato nello spazio.

# IN ARRIVO L'UPGRADE PER FOFT

Dando ascolto alle recensioni che hanno definito difettosa la versione ST di *Federation Of Free Traders*, la Gremlin sta prendendo provvedimenti per fare in modo che la versione Amiga sia il più possibile perfetta. "Nella versione ST c'è tutto" spiega il boss della Gremlin, Ian Stewart, "ma ci siamo fatti troppo coinvolgere dal gioco durante lo sviluppo. Stiamo attivamente prendendo nota delle critiche mentre prepariamo la versione Amiga."

La Gremlin sta lavorando ad un mini-manuale che includerà una guida di partenza per *FOFT* e che accompagnerà la documentazione esistente nella confezione Amiga. Una volta che la versione Amiga sarà stata controllata e distribuita, i possessori di ST potranno acquistare un "*FOFT* remix" ed una copia del manuale supplementare spedendo il disco originale alla Gremlin, insieme ad una sterlina per coprire i costi di spedizione.

Nel frattempo, se avete qualche difficoltà a giocare a *FOFT*, date un'occhiata alla rubrica TNT di questo mese e ricordate che la Gremlin ha una "helpline", contattabile al 0044/ 742/753423. Non appena entrerà in funzione il servizio di scambio di dischi per ST, ve lo faremo sapere.

http://www.oldgamesitalia.net/

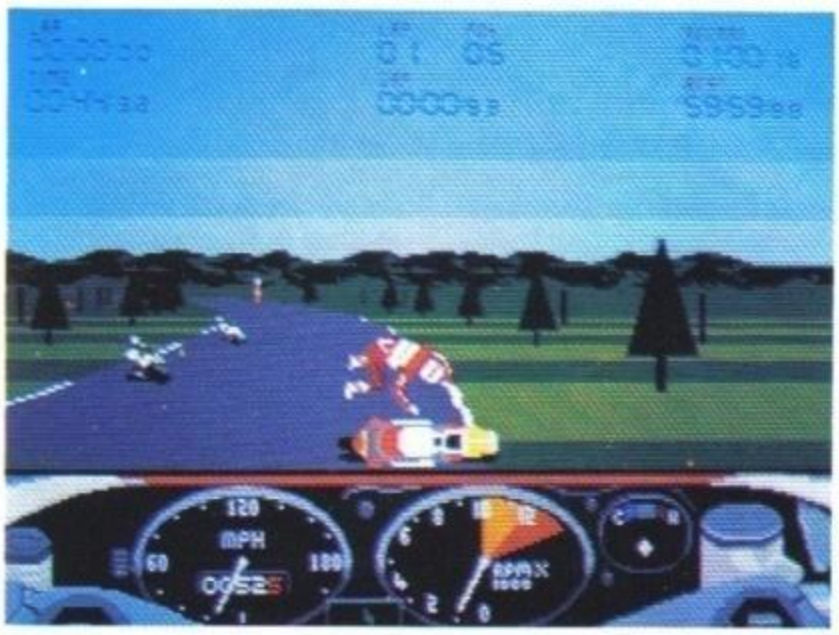
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

*C-Light* è un nuovo pacchetto grafico in 3d della Artronic che consente ai possessori di Amiga di costruire immagini combinando semplici forme tridimensionali

# MICROPROSE ALLARGA GLI ORIZZONNTI

## Lanciate due nuove etichette e acquisita la Telecomsoft



**L'Honda RVF, nella prima produzione della nuova etichetta Microstyle**

Mentre stavamo andando in stampa con questo numero, la Microprose e la British Telecom hanno apparentemente "raggiunto un accordo in linea di massima" sulla vendita delle tre etichette della Telecomsoft - Rainbird, Firebird e Silverbird. Non c'è alcuna certezza, ma si dice che il gruppo Virgin/Mastertronic potrebbe acquistare i diritti del "catalogo di magazzino" dei giochi economici della Telecom, mentre le etichette principali Rainbird e Firebird sarebbero trasferite alla Microprose. Ulteriori particolari quando saranno disponibili.

Al di là dell'accordo con la Telecomsoft, la Microprose sta chiaramente preparandosi ad un'espansione in grande stile. È stato firmato un accordo con la Hewson grazie al quale la Microprose distribuirà in America la crema dei giochi arcade della Hewson, mentre in Inghilterra quelli della 'Prose gestiranno il marketing per i giochi a 16-bit dell'Incentive, oltre a distribuire Universal Military Simulator II: Nations at War. Verso la fine di questo mese dovrebbero uscire Dark Side e Total Eclipse per una nuovissima etichetta - Microstatus - che distribuirà giochi che richiedono un po' di cervello per essere portati a termine. Oltre alla Microstatus c'è un'altra nuova etichetta, Microstyle, creata appositamente per gli sparatutto e i giochi d'azione. Xenophobe, Rainbow Warrior e RVF, una simulazione di una motocicletta Honda, dovrebbero uscire da un momento all'altro. Ulteriori particolari nella rubrica Anteprime di questo numero.

K INTERVISTA

# ROB HUBBARD

## ★ INTERVIEW

**Per oltre due anni Rob Hubbard ha dominato la scena musicale del C64, conquistandosi l'adulazione pubblica ed un paio di premi. Poi, senza neanche un affettuoso saluto, è praticamente scomparso senza lasciare traccia. KAPPA ha parlato con Rob a Foster City, California, della sua improvvisa uscita di scena...**

"Erano già un po' di anni che lavoravo col C64 e con altri computer a 8-bit e quando uscì l'ST mi capitò di parlare con Mark Lewis, il capo della Electronic Arts inglese. Mi disse che avrebbero voluto che lavorassi per loro e mi organizzò una visita di alcuni mesi negli Stati Uniti, in cui mi diverti immensamente. Tornai in Gran Bretagna per un po', ma quando l'EA mi offrì una posto fisso accettai."

Dato che aveva una forte presa sulla scena musicale inglese, la decisione di Rob di fare i bagagli e trasferirsi in America può essere sembrata strana ai suoi numerosi fans, ma Rob ci spiega le ragioni della sua scelta: "Stavo cominciando ad annoiarmi con i computer a 8-bit: facevo sempre le stesse cose, solo su macchine diverse. Volevo sperimentare di più e l'America è il posto dove farlo perché è all'avanguardia della tecnologia.

"Il mercato è diverso lì: i computer principali sono gli IBM compatibili, qualche C64, un po' di Amiga e un po' di Apple II GS. Cominciai col Tandy IBM per cui scrissi una routine per suoni digitalizzati per il chip sonoro a quattro voci del Tandy.

"Il problema più grosso che ho adesso è supportare tutte le schede sonore non-standard per il PC, che includono l'Ad Lib, il CMS (Creative Music System), il Roland MT-32 (un generatore a 32 voci - il preferito di Rob) ed il Music Feature Card, per non citare tutti i convertitori digitale/analogico. Girano anche delle voci su due nuove schede sonore che utilizzano il chip sonoro dell'Amiga e il fedele SID del C64!

"Per aggirare questo problema, adesso compongo musica su PC usando il programma Voyetra e archivio tutte le piste come file MIDI. Ho una configurazione MIDI differente per ogni scheda sonora e quando il programma scopre un hardware particolare, carica semplicemente la configurazione corretta da disco.

"Il grande vantaggio di tutto ciò è che mi fa risparmiare un sacco di tempo dato che devo produrre un solo file musicale - ed è anche più veloce comporre musica su un synth che in esadecimali!"

Progetti per il futuro? Rob, come chiunque altro, sta aspettando l'avvento della rivoluzione del disco ottico: "La EA ha una macchina CDI Philips - che è una delle tre esistenti nel paese- e ci sono già diversi formati, CDI, DVI, il lettore CD ROM del PC Engine, il disco ottico di lettura/scrittura della Tandy e il NeXT che è un 68000 con lettore CD di lettura/scrittura. Il bello di tutte queste macchine è che sono ADPCM: posso incidere semplicemente su disco come se fosse un normale CD.

"Anche se adesso sono in grado di scrivere usando sintetizzatori convenzionali, la vera sfida è fare cose intelligenti con il software. Sto già cercando di creare una musica interattiva intelligente sul PC, in previsione dell'arrivo dei giochi realmente interattivi. Ad esempio, scriverò una colonna sonora continua e poi, quando l'azione si fa rovente, sovrapporrò altre voci per renderla più pepata o viceversa. Questa tecnica sarà adottata nel progetto a cui sto lavorando, un'avventura/romanzo interattivo per il il PC."

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# K-BOX

**Questo mese vi propongo un esperimento in esclusiva mondiale. Grazie alla collaborazione della Zvazla Panega, una società elettronica bulgara, già nota nel campo musicale per il suo MIDI Precognitor, abbiamo installato sul nostro fax un sistema di ricezione che ha come trasmittente questa copia di K. Come noterete sulle pagine della posta ci sono due spazi su cui porre le vostre mani. Concentratevi, articolate il messaggio e trasmettete. Cercate di essere brevi anche perché il costo della chiamata vi verrà addebitato e le tariffe sono abbastanza alte.**
**Evitate commenti sarcastici sulla stupidità dell'iniziativa, questo mese non sono riuscito a pensarne una migliore.**

**BMV**

### VASCO FOR POLEMIST

LETTERA DEL MESE

Cari amici di K,
sono un amante della polemica e vorrei indicare un grande personaggio e simbolo della "polemica incallita": VASCO. A questo punto qualcuno potrebbe dire che sono pazzo e penso di esserlo ma Vasco, lui, ha il coraggio di pole-mizzare contro tutta la falsità, contro lo Stato, contro i "bravi ragazzi", che poi tali non sono. Amici che amate la polemica e la musica "dura" uniamoci, siamo i più grandi!

Amici di K pensate che successo che avrebbe Vasco tra le pagine della posta?

Ora invece vorrei dire una cosa a Emilio Gelosi: se, come dici tu, bisogna avere "tolleranza verso chi non possiede il proprio tipo di computer o non possiede i nostri stessi gusti" non puoi dire "spero che Bittanti e quelli come lui, non siano presi in considerazione" in quanto anche tu devi avere tolleranza verso chi non la pensa come te. Dopotutto siamo o no in un paese democratico?

■ **Il "Vascaro" Marco Minniti, Roma**

*Posso capire che ultimamente la mia verve di polemista non è più quella dei tempi d'oro, ma addirittura proporre di rimpiazzarmi con Vasco mi sembra veramente... un'ottima idea! Sono disposto ad andarlo a cercare al City Square, il locale che ha aperto qui a Milano per proporgli la cosa, ma prima vorrei che ci pensaste un attimo..*

*Siete disposti ad avere uno che vi dice la verità e che vi risponde senza mediazioni? Potreste uscirne con le corna rotte.*

### I RUSSI MANGIANO ANCORA I BAMBINI?

Vorrei portare alla Vs. attenzione un aspetto di un problema che da tempo imperversa sulle riviste per computer e che avete sfiorato con la risposta alla lettera di Andrea Pace sul numero 5 di K: il problema in questione è l'influenza dei videogames sui giocatori.

L'opinione generale è che la violenza vera e propria, nei videogiochi, è quella che insinua odio nei confronti di minoranze etniche e non.

Fin qui assolutamente d'accordo. Quando si dice che i giochi più pericolosi sono i videogames nazisti che circolano da tempo, generalmente mi oppongo.

Per carità non sono un nazi, ma il problema e che ci sono altri giochi molto più pericolosi in quanto l'insinuazione di odio è molto più sottile e perciò più facile a radicarsi nella mente sprovveduta.

Così esistono giochi che si limitano a mettere il giocatore davanti a un antagonista "cattivo" che, nella Microprose, viene fatto impersonificare al duro agente del KGB.

Mi rendo conto che potreste non essere d'accordo ma sono lo stesso speranzoso di aver meritato un certa attenzione.

■ **Carlo Slavich, Ferrara**

*Forse dando un'occhiata agli avvenimenti degli ultimi 40 anni ti renderai conto che questo tipo di aggressività non è una caratteristica dei videogiochi, ma purtroppo della mentalità e della cultura americana. Quindi l'odio espresso dai videogiochi non è che una riproposizione neppure tanto sottile di decenni di contrapposizione dei blocchi e di ricerca del nemico a tutti costi. Non è un caso che in un periodo di riavvicinamento tra Usa e Urss in F-16 Falcon i nemici mortali siano diventati i libici, i nuovi rappresentanti dell'impero del male. Forse dire che sono storie che non riguardano la nostra cultura non basta a risolvere la cosa o ad impedire che l'odio si insinui tra i poveri di spirito, ma mi chiedo anche se sia compito di K lanciare una battaglia ideologica e culturale sui temi del pacifismo. Noi lo siamo, pacifisti, e spero che questo traspaia dalle pagine del giornale, per il resto ci rivolgiamo al vostro buon cuore e alle vostre capacità di comprensione della realtà.*

### PANE DEI VOSTRI DENTI

Case di software è arrivata la vostra ora! Non nascondetevi, non fuggite da un gruppo di ragazzi sedicenni videodipendenti. E' inutile trovare tante scuse, ormai è arrivato il momento della verità! Bando agli scherzi: tutti sanno che noi siamo "il pane dei vostri denti" e che senza di noi ragazzi vi spacchereste i denti mangiando sassi. Abbiate un pò di criterio; se volete creare un videogioco, prima vi ispirate a noi, ragazzi in generale e poi lo costruite, non è vero?

Quindi da qui nasce un rapporto di reciproco scambio con una macchina arcade:"noi inzuppiamo, e voi ci regalate ore di assoluto divertimento". Ma per creare un questo genere di emozioni, dovete interpellarci. Ci spieghiamo meglio: voi inventate videogiochi ma se a noi non piacciono (e ce ne sono tanti) avrete così sprecato tempo, soldi, ingegno, ecc.

Quindi perchè non ci interpellate chiedendoci qualche consiglio? Senza di noi , ora, stareste a zappare la terra, non è vero? Forse (molto probabilmente, diciamo certamente), questa lettera non vi farà nè caldo e nè freddo ma pensateci bene.

In quanto a voi della redazione di K avete creato un mensile veramente esegerato, i commenti, le recensioni, le foto hanno stile.

La nostra gang, composta da 16 ragazzi, vi ringrazia per quel che ci date.

Auguroni e continuate sempre così.

■ **Francesco Donnarumma ( e gli altri 15), Cascina (PI)**

*Riceviamo e volentieri pubblichiamo, ma forse questo è un campo in cui il cliente non ha sempre ragione.*

### CD ROM

Spett.le redazione di K,
ho letto il numero 5 della vostra rivista e sono rimasto entusiasta dell'articolo sul CD. Infatti io possiedo un PC compatibile IBM collegato a un CD della Philips. Ho molti giochi ma tutti su dischetti e la grafica del mio PC è ottima ma non il suono. Quindi come ho letto che il mio CD aveva un suono digitale ho pensato che per il mio PC era l'unica cosa mancante per concorrere contro i computer da gioco (Amiga, St).

So essere molto paziente ma quando mi dicono che l'Amiga è l'unico computer con un ottima grafica mi arrabbio!

Io vorrei provare i giochi su CD ma non so a chi rivolgermi e che indicazioni devo dare e così mi sono rivolto a voi per chiedervi dove poterli trovare e quale è il loro costo.

■ **Paolo Milano, Milano**

*Per piacere, datevi una calmata! Proprio in questi giorni chiedevo dei CD ROM per ST e la risposta che mi è stata data è che finchè non ci saranno CD ROM non ci sarà il lettore e non ci sarà il lettore finchè non ci saranno CD ROM. Forse hanno esagerato ma il problema è ben rappresentato. Prima che sul mercato appaiano giochi in CD ROM passerà un bel*



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



*pò di tempo quindi cercate per il momento di non rosolarvi il fegato alla ricerca di qualcosa che esiste solo in versione pilota. Mi spiace, ma per ora ciccia.*

**CONSUMISMO**

Spett.le redazione di K,
ero un vostro lettore dai tempi di Videogiochi e in quel periodo possedevo una delle prime console Philips; seguendo lo sviluppo dei videogames, secondo la Bibbia (voi), approdai a una ColecoVision per poi passare dal 64 sino ad un Amiga 2000.

Dalla fine di Videogiochi ho dovuto forzatamente seguire l'evolversi di questo settore su riviste estere (AmigaWorld, The Games Machine e altre).

Poi siete tornati voi: la comparsa di K penso sia un punto di riferimento fisso per ogni videogiocatore italiano. Inoltre viene esaminato ogni possibile sviluppo del settore del videogioco, come nasce e diventa un programma perfetto.

Vorrei comunque porre alla Vs. attenzione un problema: la compatibilità. Vi sembra logico che a cicli fissi ogni videogiocatore sia quasi obbligato a sostituire Console e cartucce (o computer e dischi) per poter passare a un sistema aggiornato, con la relativa perdita di denaro e programmi che il tutto comporta?

In altri settori questo è sintomo di professionalità (ad es. nel campo fotografico si tenta di rendere il più possibile tutto compatibile con i "vecchi pezzi").

Che futuro pensate possa avere un CD ROM tipo quello della PC Engine, dopo quattro o cinque anni?

Con lo sviluppo continuo del settore diventerà vetusto prima di aver venduto 100.000 pezzi (si fa per dire).

Forse si vuol inculcare nel consumatore la mentalità dell'usa e getta ma se esistesse una ditta serie che rendesse possibile un continuo aggiornamento del proprio sistema, probabilmente avremmo una macchina quasi perfetta? Inoltre, sapendo di poter vendere un titolo per molto anni, non diminuirebbero i costi e proporzionalmente, i prezzi?

E non credete che un sistema del genere avrebbe buone probabilità di conquistare una grossa fetta del mercato?

■ **Federico Bottini- Lodi**

*Credo che il parallelo Macchine fotografiche-Computer non sia particolarmente centrato. Si tratta di due mercati molto diversi soprattutto dal punto di vista dello sviluppo tecnologico: mentre da anni esistono macchine fotografiche "perfette" e tutte le altre sono soltanto variazioni sul tema con aggiunta di microprocessori e automatismi, nel campo dei computer la velocità di rinnovamento e di evoluzione è molto più alta e soprattutto ci sono reali possibilità di rivoluzioni costanti. E' chiaro che esiste anche una motivazione consumistica che soprattutto nella fascia di mercato dell'home ha un peso molto grosso. Non è un caso che a fronte dei due standard (parliamo di personal) del mercato professionale, MS-DOS e Macintosh, nel settore amatoriale i sistemi più o meno affermati sono molti di più. Oppure basta osservare con quanto sbavamento molti nostri lettori attendono le novità per capire che lo spazio per manovre poco rispettose nei confronti degli utenti c'è e viene abbondantemente sfruttato. Dopotutto chi si butta sulla produzione di hardware ha una sola possibilità di vendita, a differenza di chi produce software e quindi deve cercare di aumentare le sue possibilità introducendo nuove macchine. Non è un caso che l'unico tentativo di standard, l'MSX abbia fatto la fine che tutti sappiamo.*

*Quindi probabilmente col CD player del PC Engine tra qualche anno ci ascolterai i tuoi brani preferiti.*

Gentile redazione di K,
vi scrivo per dirvi che la vostra rivista è una BIIP pazzesca.

Mesi fa, convinto da alcuni amici, comprai una certa rivista di nome Zzap e ne rimasi molto soddisfatto ma nel numero 22, leggendo l'editoriale, scoprii che tutta la redazione se ne sarebbe andata promettendo a presto il suo ritorno.

Dopo mesi di attesa comprai, casualmente, una rivista dal nome K e con grande stupore scoprii che eravate voi ma il giornale era alquanto incasinato e le recensioni si dovevano leggere con la lente di ingrandimento. Allora pensai che era il n. 1 e quindi bisognava comprendervi. Ma mi sono sbagliato.

Voi pur di imitare The Games Machine (che già compravo prima di conoscervi), accapparrandovi però più lettori, siete arrivati al punto di recensire giochi per Spectrum, C64, Amstrad, Sega, Nintendo, ST, Amiga e PC & compatibili. Ora vada pure per i 16 bit e le console ma i computer a 8 bit ve li potevate risparmiare. Non ve la sentivate di abbandonare i computer ai quali eravate affezionati? Ma così siete arrivati al punto di dare una pagina intera ai giochi di Spectrum e una strisciolina ai giochi per Amiga e ST. Addirittura siete arrivati a paragonare dei giochi per Spectrum a quelli per 16 bit. Forse credete che la grafica e la sua velocità non influisca sulla giocabilità?

Infine vorrei domandarvi, riguardo l'ultimo numero di K, come avete fatto a recensire più giochi per Spectrum piuttosto per C64, forse perchè in Inghilterra esiste un mercato pro-Spectrum? E allora come mai Zzap pubblica/va giochi quasi esclusivamente per C64?

Prima di salutarvi vorrei dirvi che tutte queste critiche le ho fatte solo per evitare che quella che era la miglior redazione del mondo non scompaia del tutto.

■ **Vincenzo Labellarte, Valenzano (BA)**

*Forse proprio a causa della tua idiosincrasia per tutti i testi scritti in un "corpo" più piccolo del 12 (per intenderci quello delle fiabe) non hai notato un intervento del nostro stimato direttore Riccardo "120 db" Albini pubblicato sul numero 5 di K e riguardante le tematiche contenute nella tua domanda. Pubblicare la tua lettera è per me un pò una caduta di stile, ma d'altronde ogni tanto qualche lettera così va messa tanto per far intendere una sorta di dialettica democratica e soprattutto perché apprezzo le tue preoccupazioni per il nostro futuro.*

**RAZZA D'INFORMATICI**

Chi segue abitualmente le riviste scientifiche si sarà accorto che nessuna dedica un giusto spazio ad una realtà emergente che si sta diffondendo sempre più. Sto parlando della celeberrima specie degli Informatici. Con questo breve saggio intendo divulgare i risultati di pazienti ricerche che gettano un po' di luce su questo oscuro fenomeno.

La specie degli Informatici è relativamente giovane ma la sua origine naturale si perde nella notte dei tempi ed è ancora avvolta dal mistero: si narra che un giorno il cielo si aprì e una folgore colpì uno sventurato di passaggio, il quale, poichè aveva appena ricevuto una mela in testa, prese il nome di Apple e si mise a divulgare (in binario e in ottale) il Credo dei dieci bit, ora raccolto dal famoso trattato "De Re Atari".

Questa leggenda però non è suffragata da valide prove ma i seguaci più fedeli asseriscono che bisogna aver fede...

D'altre parte, alcuni sostengono la tesi Darwiniana, secondo la quale gli Informatici discenderebbero per diretta evoluzione da una fusione della razza dei Matematici con quella dei Fisici. Tuttavia l'ipotesi più suggestiva dice che siano nati sotto una pianta di Olivetto Blue del Texas. Fin dalla loro comparsa gli Informatici sono stati sottovalutati, incompresi e emarginati. Qualcuno li considera/va degli extraterrestri e così gli fu affibbiato il soprannome di "Digitors". In effetti, questa specie è molto gelosa della sua privacy così tutte le notizie che la riguardono sono sempre molto imprecise. Ad es. uno dei misteri ancora irrisolti è il problema della comunicazione: dagli studi effettuati risulta che gli Informatici hanno una moltitudine di linguaggi razziali diversi e generalmente ogni informatico ne parla più di uno. In effetti è ancora molto oscuro il modo in cui un informatico che parla "Pascal" possa capirsi con uno che parla il "Basic". Fortunatamente alcuni informatici si dedicano alla difficile carriera di "Interpreter" così da poter permettere il dialogo tra unità dei vari gruppi direttori. All'interno della specie gli Informatici adottano una sorta di divisione in classi sociali, che identificano come "divisioni per tipo": il più diffuso (corrispondente all'odierno proletariato) è il tipo Integer, preciso, veloce ma limitato; molto diffuso anche il tipo Real (più o meno la borghesia e i liberi proffesionisti) caratterizzato da una buona cultura matematica, il tipo Char, imprenditori dal carattere dinamico, contraddistinti da un buon "codice" d'onore; i giornalisti (e i chiaccheroni) sono di tipo "word". Ma in effetti i tipi si differiscono anche all'interno dei vari gruppi linguistici e alcuni di questi gruppi hanno dei veri e propri tipi "quasi esclusivi". Ad es. il tipo String è segno di grandi avventurieri, viaggiatori, postini e calzolai; pure il tipo Complex, quello degli scienziati, è composto da elementi che parlano solo in Fortran. Molto probabilmente esistono tipi minori di cui non si riesce ad avere notizie. In effetti la specie degli Informatici è molto "variabile" e quindi non si può mai dire nulla di certo.

Ma ci sono altre caratteristiche strane e tipiche della specie degli Informatici. Prima di tutto la loro ipocondria: essi dedicano molto

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



tempo alla identificazione, prevenzione e cura da vari "Virus" che piossono danneggiare il loro labile equilibrio psicoelettronico. Ma da alcune fonti giunge la notizia che questi Virus vengano creati dagli Informatici stessi per combattere feroci guerre interne.

E' sorprendente la capacità degli esemplari Informatici di compiere più lavori contemporaneamente, sfruttando una antica tecnica orientale di astrazione psicofisica conosciuta oggi con i nomi di "time-sharing" o "multitasking".

Abbiamo lasciato come ultimo argomento di questo breve saggio la questione del "maschilismo informatico"; in realtà è indice di disparità numerica dei rappresentanti dei due sessi all'interno della specie e non vuole indicare nessuna differenza intellettuale. Dal momento che gli esemplari femmina della specie sono molto poche rispetto al numero dei maschi, questa specie si è dovuta adattare ad accoppiamenti con esemplari di altre specie simili.

In particolar modo abbiamo notato che gli esemplari della specie degli Informatici sono preferibilmente attratti dagli esemplari della specie delle Fotomodelle o da quelle delle Attrici.

Tuttavia non sono pochi gli esemplari che prediligono un rapporto con un oggetto da loro venerato come verità ultima e assoluta. Con esso si divertono, giocano, lavorano, parlano, imprecano, sfogano il loro istinto omicida e qualche volta ci fanno pure uno strip-poker, contribuendo così a creare il più strano e misterioso fenomeno della storia universale, cioè il famoso Triangolo Informatico :LUI, LEI e il COMPUTER...

■ **Emanuele Bergamini - Milano**

**SEGA MASTER SYSTEM**

Notevole redazione di K, innanzitutto mi complimento per l'ottimo lavoro che state svolgendo visto il confronto con la rivista The Games Machine e una inglese. Credo che TGM è molto bella ma sta scadendo mentre la rivista inglese "Computer & Videogames" è splendida ma esiste il problema della lingua; K riprende le caratteristiche di quest'ultima esponendo notizie e novità pari a quelle inglesi.

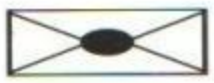
Possiedo un Sega Master System da tre anni e durante questo tempo mi sono reso conto della potenza di questa console che ho creduto, fino a poco tempo fa, che fosse un sistema a 16 bit. La casa produttrice della console è la Sega che, anche su altri computer, si dimostra la migliore.

Dopo un lungo discorso arrivo al punto: il Megadrive. Vorrei sapere quando "approderà" in Italia.

**Gabriele Pasquali - Lavagna (GE)**

*Almomento non si hanno particolari a proposito e comunque non prima dell'anno prossimo.*

***B.M.V***



★

## IL MESE PROSSIMO

**Prosegue la guida alla musica con il computer**

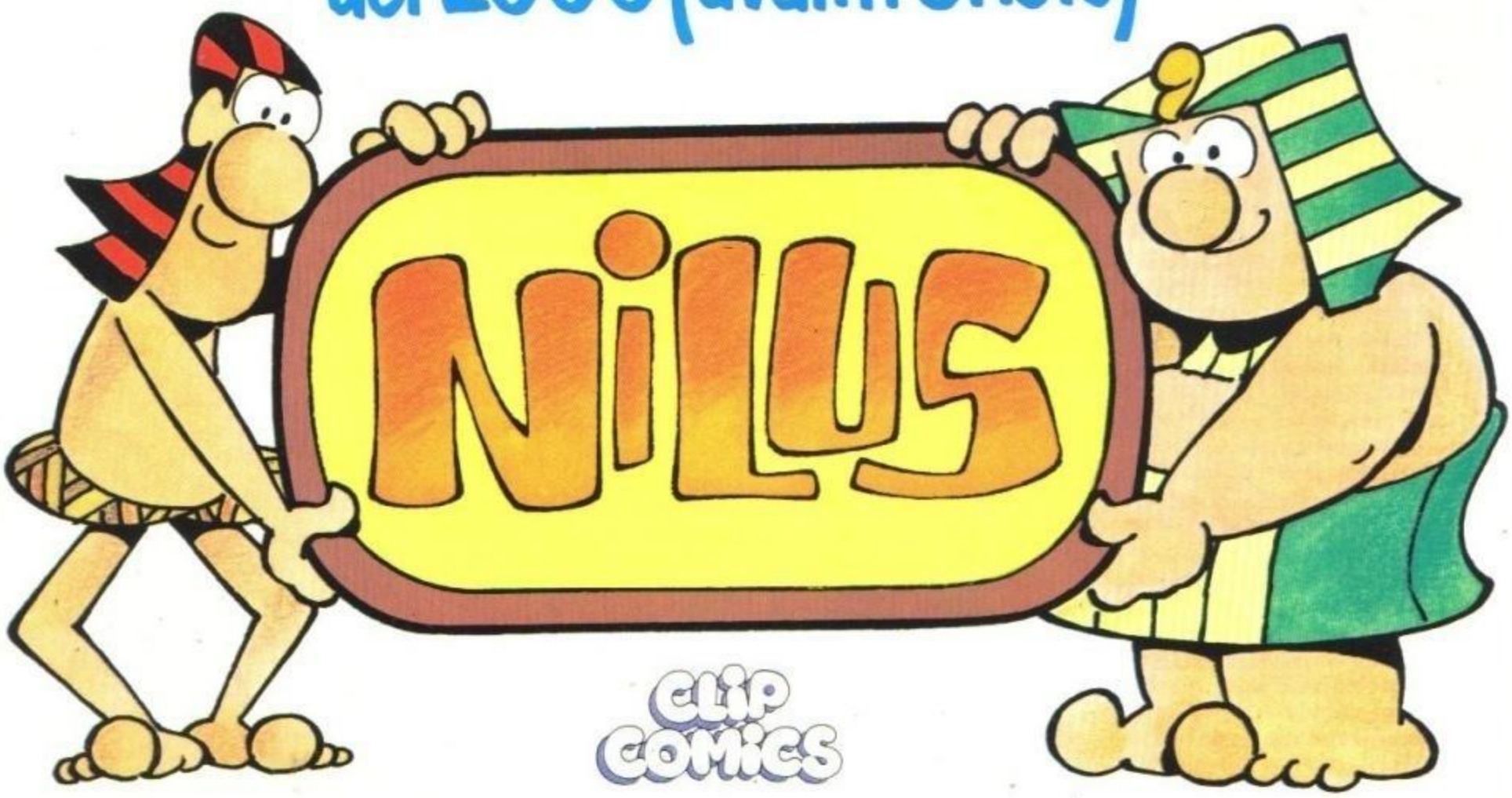
**Seconda parte del viaggio nei Giochi di Ruolo**

**Cresce la curiosità sui CDI**

**Alla scoperta del Cyberspace. Tutti i particolari per liberare i vostri amici in Neuromancer.**

★

la vera rivista
del 2000 (avanti Cristo)




IN EDICOLA A META' DI OGNI MESE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# BITMAP BROTHERS

A Milano si dice di qualcosa che non finisce mai che è come la Fabbrica del Duomo. Questa intervista con Eric Matthews dei Bitmap Brothers è stata come la Fabbrica del Duomo.

È cominciata ad Amsterdam, durante la presentazione della Mirrorsoft e si è conclusa a Londra nel Quartier Generale dei BB a Wapping, un quartiere di vecchi magazzini ristrutturati sul Tamigi.

Con questo non voglio dire che è stata noiosa. Anzi, il contrario. È stata una delle interviste più divertenti che abbia mai fatto, anche se il mio fegato non sarà della stessa opinione. In realtà più che un'intervista è stata una frequentazione piacevole ed interessante, consumata soprattutto ai banconi dei pub di Amsterdam e di Londra.

È stata una di quelle rare occasioni in cui, la conoscenza nata da un rapporto di lavoro - io intervistatore, lui intervistato - si tramuta in amicizia. In effetti, parlare solo di cose come la programmazione e la grafica oppure quali sono le bibite o le caramelle preferite dei Bitmap Brothers (come fanno certe riviste inglesi) sembra un po' riduttivo. Quasi come limitare una persona ed i suoi interessi. Ad esempio, potrebbe essere più interessante scrivere delle cose di cui abbiamo parlato a registratore spento - di musica, cinema, libri, donne - ma tutto ciò interesserà ai lettori? Chissà? Nel dubbio vado sul sicuro, tralasciando qualunque tentativo di andare controcorrente e di parlare, ad esempio, di "Blood Simple", uno dei film preferiti di Matthews e del sottoscritto.

**I Bitmap Brothers in una foto da depliant pubblicitario su un caratteristico ponte di Amsterdam. Da sinistra a destra: Mike Montgomery, Steve Kelly, Eric Matthews.**

## SUL SICURO

Partiamo quindi dall'inizio, presentando i tre membri dei Bitmap "No, non siamo fratelli" Brothers: Steve Kelly, responsabile della programmazione per l'ST (ha programmato le versioni originali di *Xenon* e *Speedball*), Eric Matthews, grafico, responsabile della produzione dei giochi e portavoce del gruppo (si deve a lui il caratteristico stile grafico di *Xenon*), Mike Montgomery, responsabile per la programmazione dell'Amiga e dell'IBM ed ex programmatore di tutti i giochi, o quasi, di *Scrabble* per 8-bit pubblicati dalla Leisure Genius.

I Bitmap Brothers sono responsabili di due tra i migliori giochi per 16-bit di questi ultimi due anni, *Xenon* e *Speedball*. *Xenon* fu addirittura considerato, per un certo periodo, il metro di paragone con quale confrontare uno sparatutto per macchine a 16-bit. Il merito, come sempre avviene, sta nell'abilità tecnica dei programmatori - Montgomery e Kelly - e non tanto (o non solo) nelle capacità della macchina. "Penso che fino a sei, otto mesi fa, i giochi prodotti per l'ST e l'Amiga non erano altrettanto buoni come quelli per macchine ad 8-bit." spiega Matthews. "I programmatori sono in grado di spingere lo Spectrum e il C64, molto più di quanto siano in grado di fare i programmatori di macchine a 16-bit. Se dei giochi a 16-bit si guarda solo la grafica è chiaro che sembrano migliori, ma ciò è dovuto solo al fatto che si hanno più colori a disposizione ed uno schermo ad alta risoluzione, ma penso che la maggior parte dei programmatori di macchine a 8-bit, viste le limitazioni con cui lavorano, siano generalmente migliori. Penso che ci siano un mucchio di porcherie in giro tra i 16-bit e penso che se fossero giochi ad 8-bit non si distinguerebbero tra gli altri. Credo che nell'ultimo anno, le cose si siano mosse. Credo che alcuni programmatori stiano spingendo al limite del loro potenziale i 16-bit e c'è un modo semplicissimo per scoprirlo: alcuni giochi non possono essere portati sugli 8-bit, a meno che non si tolgano parecchi elementi importanti." Pensi che riuscirete a portare *Xenon II* su 8-bit? "Non ho proprio idea su come potremo fare a convertirlo per 8-bit." risponde Matthews e poi, gridando, si rivolge a Mike Montgomery che si trova dall'altra parte dello stanzone: "E tu Mike?". "Sarà molto difficile!" è la risposta.

Se le cose stanno come sembrano, *Xenon II* è destinato a diventare un altro classico, rilanciando nuovamente questo gruppo di programmatori, considerato da gran parte della stampa inglese come uno dei più promettenti - e "trendy" - del panorama inglese. Questa considerazione è stata sottolineata di recente in modo tangibile dal premio di migliori "Programmatori dell'anno", conferitogli dalla EMAP, la casa editrice di riviste quali C+VG, Commodore User, The One.

Dopo il successo di Xenon, in molti si aspettavano che i BB producessero un seguito, ma "non sarebbe stato interessante per noi farlo", spiega Matthews. "Ovviamente non potremmo permetterci di scrivere un gioco che non vende oppure un gioco per l'Archimedes. Ci sono ovviamente delle considerazioni commerciali, ma in definitiva cerchiamo di fare quello che ci piace. Se non fosse così avremmo fatto subito *Xenon II*."

Proprio questa voglia di fare cose nuove, di lavorare su nuovi progetti li ha portati ad assumere nuovi programmatori per lo sviluppo di *Xenon II*. Attualmente infatti stanno seguendo due progetti contemporaneamente, *Xenon II* appunto, ed un nuovo progetto, tuttora top secret, a cui stanno lavorando personalmente Montgomery e Kelly. Un progetto che dovrebbe essere completamente diverso da quelli finora realizzati dai BB. Difficile dire di che genere di gioco si tratterà poiché i tre BB sono interessati un po' a tutto l'universo dei computer giochi. "Giochiamo di tutto," dice Matthews, "sparatutto, giochi d'azione, d'avventura, ogni tipo di gioco. Sono molti i generi che ci piacciono e interessano."

## UN ACCORDO MUSICALE

Tra gli interessi extra-lavorativi dei Bitmap Brothers c'è la musica. Interesse più che naturale in una città come Londra dove la si respira ovunque, dove in ogni pub o club c'è un gruppo che suona. Un interesse che i BB sono riusciti a trasporre nel loro lavoro in modo originale. La colonna sonora di *Xenon II* è infatti basata su un brano di un gruppo molto popolare in Inghilterra, **Bomb The Bass**. Come è nata questa idea? "Bomb the Bass è un gruppo musicale, fondato da un DJ di nome Tim Simenon. Fanno electro hip-hop, house music. Il brano si chiama **Megablast (Assault on Precint 13th Mix)**. L'album venne fuori proprio mentre stavamo cominciando a lavorare su *Xenon II* e pensammo che poteva essere una buona idea usarlo come

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

colonna sonora. Per giunta il titolo è un termine che indica genericamente gli sparatutto. È il genere di musica che piace alle stesse persone che frequentano le sale giochi, era come mettere insieme due culture." spiega Matthews.

Avete avuto delle difficoltà? "Il gruppo è famoso e per come vanno le cose con le case discografiche si credeva che non si sarebbe potuto usare. Invece di fermarci lì, abbiamo però voluto vedere se era vero, così gli ho telefonato ed ho scoperto che il loro amministratore, Martin Heath, è un appassionato di computer giochi. Avrà circo 500 giochi, un Vic 20, un'Amiga e un ST. Nello studio di registrazione usano Atari ST per guidare i sequencer. Conosceva i nostri giochi, gli piacevano e quindi non era tanto una questione di un grosso accordo finanziario, ma più una questione di lavorare insieme su una cosa che interessava entrambi. Anche Tim Simenon è un appassionato di giochi, però non conosceva i nostri giochi. Aveva sentito parlare di *Xenon*, ma non l'aveva mai visto. Così gli abbiamo mandato *Xenon*, *Speedball* e un po' di altri giochi della Mirrorsoft."

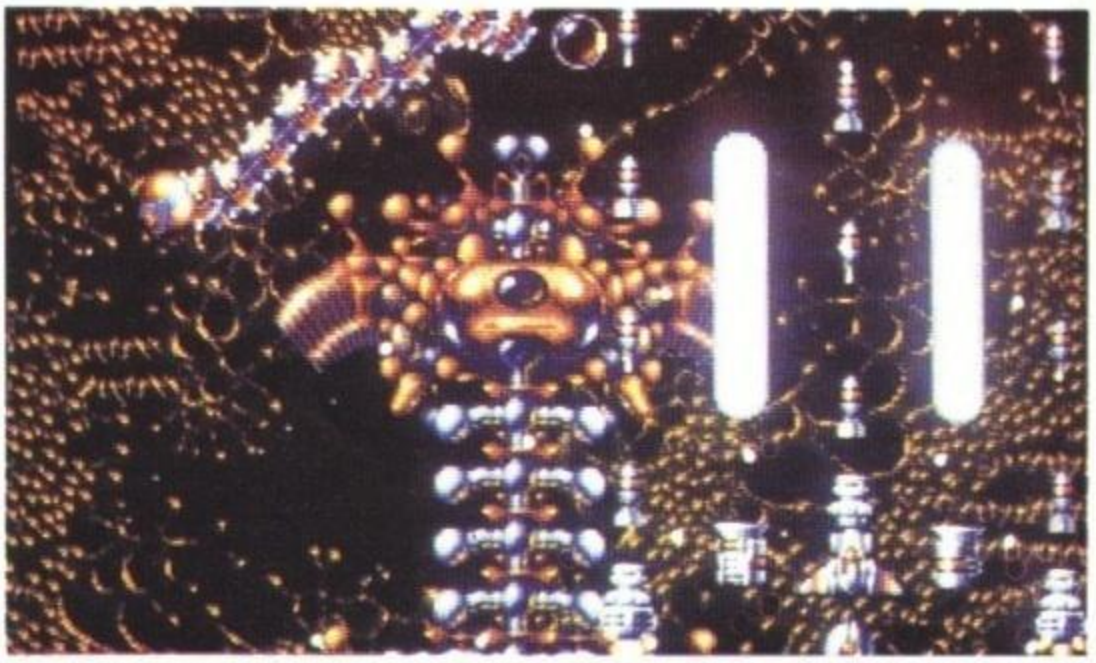
### NUOVE STRADE

Questa collaborazione aprirà sicuramente nuove strade ed è probabile che i rapporti tra alcune case di software ed alcune case discografiche possano intensificarsi sulla base di questo precedente. Questa nuova strada è significativa di come i Bitmap Borthers si rapportano al loro lavoro di produzione di giochi. "Ovviamente lavoriamo per i soldi, ma non vogliamo soltanto fare cose che rientrano in schemi predefiniti, vogliamo aprire nuove strade, fare anche cose rischiose. Vogliamo fare qualcosa di diverso. *Speedball*, ad esempio, era un programma, un genere - quello degli sport futuristici - rischioso. Quando ne parlammo con la Mirrorsoft, la risposta fu ne-gativa. Gli sport futuristici, ragionavano, non hanno mai venduto gran che. Per loro sarebbe stato fare un gioco di tennis, di basket. Quelli sono giochi sicuri, vendono. Ma hanno avuto fiducia in noi e in effetti ha venduto bene". Nel contesto di questo discorso, *Xenon II* non è un po' fuori luogo? "Potrebbe sembrare, ma volevamo fare, ad un anno di distanza un nuovo sparatutto che diventasse un nuovo metro di paragone, con elementi presi a piene mani dai coin-op."

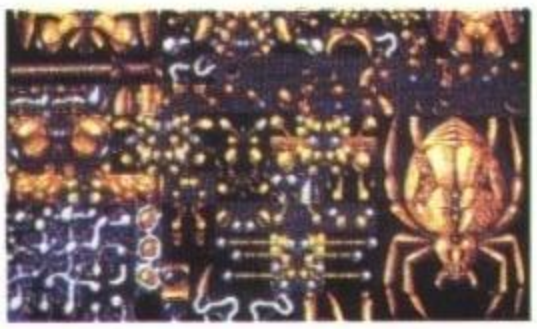
Chissà a quali elementi dei coin-op si stanno ispirando per la realizzazione del gioco che seguirà a *Xenon II*. Il progetto, come ho già detto, è coperto da assoluto riserbo, ma Kappa sarà sicuramente una delle prime riviste in Europa a saperlo.

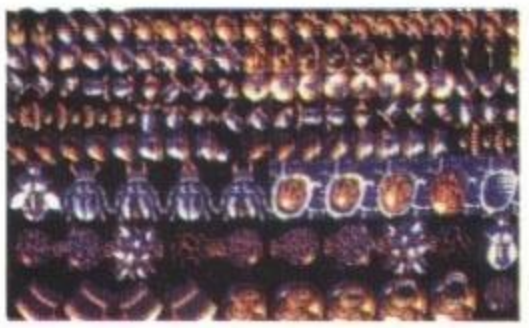
Ormai ho il numero di telefono di casa di Eric Matthews e appena sarà il momento non mancherò di tempestarlo di telefonate per ottenere un'intervista e magari un'anteprima esclusive sul gioco.

Ma anche per passare una serata davanti al bancone di un pub a bersi qualche birra e farsi qualche risata in compagnia dei Bitmap Brothers.



**(In alto) Una schermata del secondo livello di Xenon II, formata mettendo insieme i blocchi di fondale della foto in basso a sinistra, che contiene anche lo sprite del guardiano di fine livello, e le animazioni degli sprite della foto a destra.**





# XENON II

Riccardo Albini è andato a trovare i Bitmap Brothers nel loro ufficio di Londra ed è tornato con più materiale di quanto potessimo pubblicare.

Quante volte vi sarete chiesti, riguardo ad un gioco, come è nato e come si è sviluppato fino al prodotto finale. Kappa l'ha chiesto per voi a Eric Matthews dei Bitmap Brothers e vi propone in anteprima esclusiva alcune foto di *Xenon II*, il nuovissimo sparatutto dei BB che potrebbe riportare nuovamente in testa alle classifiche di vendita i tre game designers della scuderia Imageworks.

### SPECIFICHE TECNICHE

"La prima cosa che facciamo è buttare giù le specifiche tecniche, cioè partendo da un'idea verificare se e come possiamo implementarla tecnicamente. Cerchiamo di capire, dal punto di vista tecnico, cosa può fare la macchina o cosa il programma può far fare alla macchina.

Con *Xenon II* la prima cosa che abbiamo verificato è stata se potevamo ottenere un gioco a scorrimento parallattico, che in questo caso ha tre strati. Il secondo passo è stato cercare di capire quanta roba potevamo avere sullo schermo senza che il processore rallentasse eccessivamente. Quanti strati di background potevamo utilizzare, quanti sprite di 32x32 pixel potevamo avere sullo schermo, che dimensioni potevano avere le armi, quanti colpi potevamo avere sullo schermo."

### 17 QUADRI AL SECONDO

La decisione di quanto cose potevano avere sullo schermo viene presa tenendo conto che il gioco deve girare a 17 quadri al secondo. Questa velocità ci consente di arrivare ad un compromesso ottimale perché il movimento è abbastanza fluido da non risultare a sobbalzi e allo stesso tempo puoi avere un bel po' di sprite sullo schermo. Se scendi a 12 quadri al secondo il movimento perde di fluidità, tutto si rallenta e il risultato è orribile.

A grandi linee queste cose le puoi sapere già basandoti su un lavoro precedente ma solo se le cose restano uguali, non cambiano. In Xenon avevamo un solo fondale scorrevole, che era circa 2/3 dello schermo, in *Xenon II* invece il fondale è a tutto schermo. Poi c'è l'effetto parallattico, che impegna notevolmente il processore, gli sprite sono più grossi, come anche le armi. Stiamo cercando di spingere la macchina al massimo così da poter creare cose che generalmente si trovano sui coin-op e non sui giochi per home computer.

Al momento abbiamo tutto il background della prima sezione, gli alieni disegnati come li vogliamo, quasi tutte le armi, anche se

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**"Steve and Mike doing very little work at Bitmap HQ", didascalia di Eric Matthews appositamente per K.**

potrebbero essere più grosse di come sono adesso. Quello che stiamo facendo è inserire tutte queste cose nel gioco e vedere quante ne possiamo mettere pur facendolo girare a 17 quadri al secondo.

Quello che stiamo facendo con *Xenon II* è di concentrarci su una sezione, la prima, cercando di completarla come se fosse il gioco definitivo. Una volta finita e stabilite tutte le cose - sprite, fondi, armi, ecc. - lavoreremo su tutte le altre cinque sezioni in una volta sola, studiando per ciascuna sezione gli sfondi, le armi, gli sprite e il loro movimento sullo schermo."

## FINE-LIVELLO A SCORRIMENTO

"Recentemente abbiamo poi lavorato su un'idea particolare: negli sparatutto normali a scorrimento quando c'è un grosso sprite, cioé quando si arriva ad un guardiano di fine livello, lo schermo si ferma, in genere perché il processore non riesce a gestire lo scorrimento con uno sprite così grosso in mezzo. Stiamo studiando un sistema che ci consenta di fare lo scorrimento in entrambe le direzioni in modo che si possa girare intorno all'alieno, che si possa mantenere lo scorrimento dello schermo.

Un'altra cosa su cui stiamo lavorando recentemente sono delle armi molto più grosse di quelle dei normali sparatutto, roba grande mezzo schermo. Un po' come quelle che ci sono nei giochi arcade. Stiamo lavorando ad un lanciafiamme che quando schiacci il pulsante viene fuori una fiammata che occupa metà schermo. E in questo momento stiamo proprio scrivendo una routine che ci consenta di ottenere questo effetto.

C'è un'altra cosa a cui stiamo lavorando che si chiama "sprite engine". Nel gioco ci sono diversi strati di parallasse, che si muovono a velocità diverse l'uno dall'altro. Vogliamo fare in modo che sia possibile rimpicciolire l'astronave, così che possa volare sotto lo strato superiore, evitare gli alieni, poi tornare su, ecc."

## GRAFICA

"Una volta decise le specifiche tecniche cominciamo a lavorare sulla grafica. Come prima cosa lavoriamo al fondale. Abbiamo sviluppato un apposito programma, un mapmaker o generatore di mappe, che ci consente di prendere vari disegni e importarli nel programma. Questi disegni sono i blocchi che costituiscono il fondale e sono realizzati con *Degas Elite* o altri package grafici. Questi pezzi li disegna il nostro graphic designer, Mark Coleman, in base alle specifiche da noi fornitegli. Gli diamo molto materiale di riferimento: immagini tratte da libri, fotografie, ecc. Lavora su quelli e crea i blocchi che formano il fondale. Il gioco è basato sull'evoluzione, quindi ciascuna delle differenti sezioni è basata sui diversi stadi dell'evoluzione. Si va da 750 milioni d'anni fa fino all'era spaziale, passando per varie epoche evolutive intermedie.

## LIMITI TECNICI

Ovviamente la grafica dipende dalla possibilità di implementarla tecnicamente. Io e Mark discutiamo su come vorremmo che fosse quel particolare alieno - grosso così, con tot colori, ecc. - poi magari il programmatore magari ci dice che non si può fare e allora dobbiamo apportare delle modifiche. Ad esempio, tutti gli sprite sono in 16 colori e altrettanto dicasi dello strato superiore. Lo strato inferiore è invece a 4 colori. Avevamo pensato di farlo anch'esso a 16 colori, ma rallentava troppo il processore e ci avrebbe costretto a mettere meno sprite sullo schermo.

Per quanto riguarda l'aspetto del gioco, volevamo che fosse diverso da *Xenon* e *Speedball*, che hanno un aspetto futuristico metallico. Volevamo che avesse un che di organico. Questo anche perché veniamo presentati come gli alfieri del "look metallico" e volevamo quindi fare qualcosa di diverso. C'è qualcosa del genere nel gioco, ma devi aspettare fino alla sezione 6, e fra l'altro è fatto meglio di qualunque cosa che abbiamo mai fatto prima."

## MUSICA

"La colonna sonora di *Xenon II* è basata su un brano di Bomb the Bass, che si chiama Megablast (Assault on Precint 13th Mix). A noi ci arriva dalla casa discografica la bobina originale multitraccia che contiene le 24 tracce - una per il basso, una per la batteria, ecc. Noi campioniamo ciascun strumento sull'Amiga (non tutti) e Dave Whittaker, il nostro musicista, ricostruisce il pezzo originale É completamente strumentale e così è relativamente facile campionarlo, ristrutturarlo ed inserirlo nel gioco.

Il suono campionato purtroppo sarà solo sull'Amiga perché sull'Amiga puoi usare suoni campionati senza rallentare il processore; sull'Atari dovremo usarlo solo per lo schermo di caricamento e, forse, per lo schermo dei record. Se dovessimo usare i suoni campionati rallenteremmo eccessivamente il processore e allora dovremmo togliere degli alieni o altro come ho già detto prima. La musica durante il gioco dovremo generarla con il processore sonoro dell'Atari. Cercheremo ovviamente di fare il nostro meglio, ma certo non è la stessa cosa.

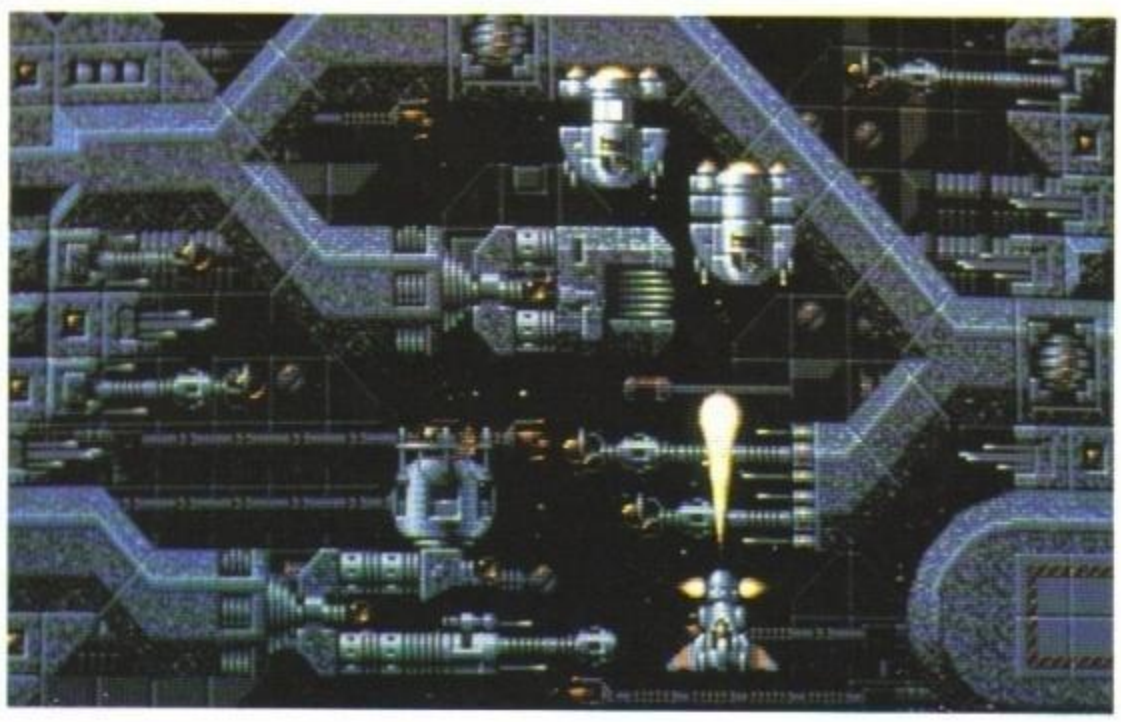
## TEST

"La fase di test per verificare la giocabilità, cioé la sua difficoltà/facilità, è molto importante e ci dedichiamo molto tempo. Molte persone pensavano che *Xenon* fosse un po' troppo difficile. Se questo è vero, con *Xenon II* non dovrebbe succedere perché anche se stiamo seguendo da vicino il progetto non ci stiamo lavorando direttamente, quindi ne siamo meno coinvolti e non lo stiamo giocando in continuazione, diventando così troppo bravi. Saremo quindi un po' più oggettivi nel determinare se è troppo facile o difficile. Poi viene e verrà altra gente a provarlo, anche gente della Mirrorosoft, le cui opinioni terremo in considerazione."

● Riccardo Albini

**(Sopra) I blocchi che andranno a formare il fondale del primo livello e lo sprite del guardiano di fine livello.**
**(Sotto) Una versione non definitiva del primo livello.**

**"C'è una sezione con 'look metallico' nel gioco, ma devi aspettare fino al livello 6 e fra l'altro è fatto meglio di qualunque che abbiamo mai fatto prima."**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# FIAMMANTI ANTICIPAZIONI DI GIUGNO

**Quelli della Spice Engineering sono dei pesi massimi nella categoria C2 e non solo stanno preparando due auto per la categoria C1, ma hanno anche fornito assistenza all'Artronic per disegnare un simulatore di guida con i più famosi circuiti del mondo, Le Mans compreso. Le versioni per Amiga e ST dovrebbero essere in circolazione la settimana prima dell'inizio della celebre ventiquattrore.**

## RVF MicroProse

Lanciata dall'etichetta 'Prose Micro Style' per ST (e, a breve distanza per Amiga), è in arrivo questa simulazione motociclistica basata sulla moto Honda RVF (OHOO! Una RVF!). Poichè la Prose è molto pignola, sta studiando dei video di alcuni dei più famosi circuiti del mondo, e analizzando un carico di dati tecnici provenienti dalla Honda stessa: aspettatevi quindi molto realismo mescolato alla solita azione frenetica.



**Nell'elegante tuta di pelle rossa mandate su di giri il motore e date battaglia.**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

## INNER SPACE
CRL

Harry Crixxan e stato trasportato nella IX dimensione - terra delle più oscure fobie -, dove esistono 9 livelli di ondate aliene che hanno lo scopo di distruggerlo! Solo voi potete salvarlo (povero agnello sacrificale, stava solo cercando di sfuggire alla bomba anti materia). Così tenetevi pronti a entrare nei panni dell'eroe.

C 64 - avete quello che vi serve per salvare Harry e ... anche la vostra vita?

Amiga - un passaggio ad alta velocità sul vostro F-111F.

## SPORTING TRIANGLES CDS

Fate attenzione perché più avanti vi faremo delle domande. In Inghilterra i quiz televisivi sportivi hanno un grande successo. La CDS ha preparato una versione per computer di una famosa trasmissione televisiva. Sono giochi che hanno il loro pubblico. peccato per i problemi di lingua.

I concorrenti del nuovo gioco di quiz sportivi

## BOMBER Activision

Desiderate volare su diversi aerei in tante eccitanti missioni ma non potete permettervi tutti quei simulatori di volo? La Activision vi aiuta con Bomber, un simulatore di volo con le caratteristiche di molti aerei diversi e una particolare enfasi espressiva sull'azione. Presto sarete in grado di arrampicarvi nell'abitacolo del vostro F-111F (ricordate la Libia?), o del vostro MIG-29, o perfino del vostro SAAB AJ 137, se questo è più nel vostro stile.

## SHINOBI Melbourne House

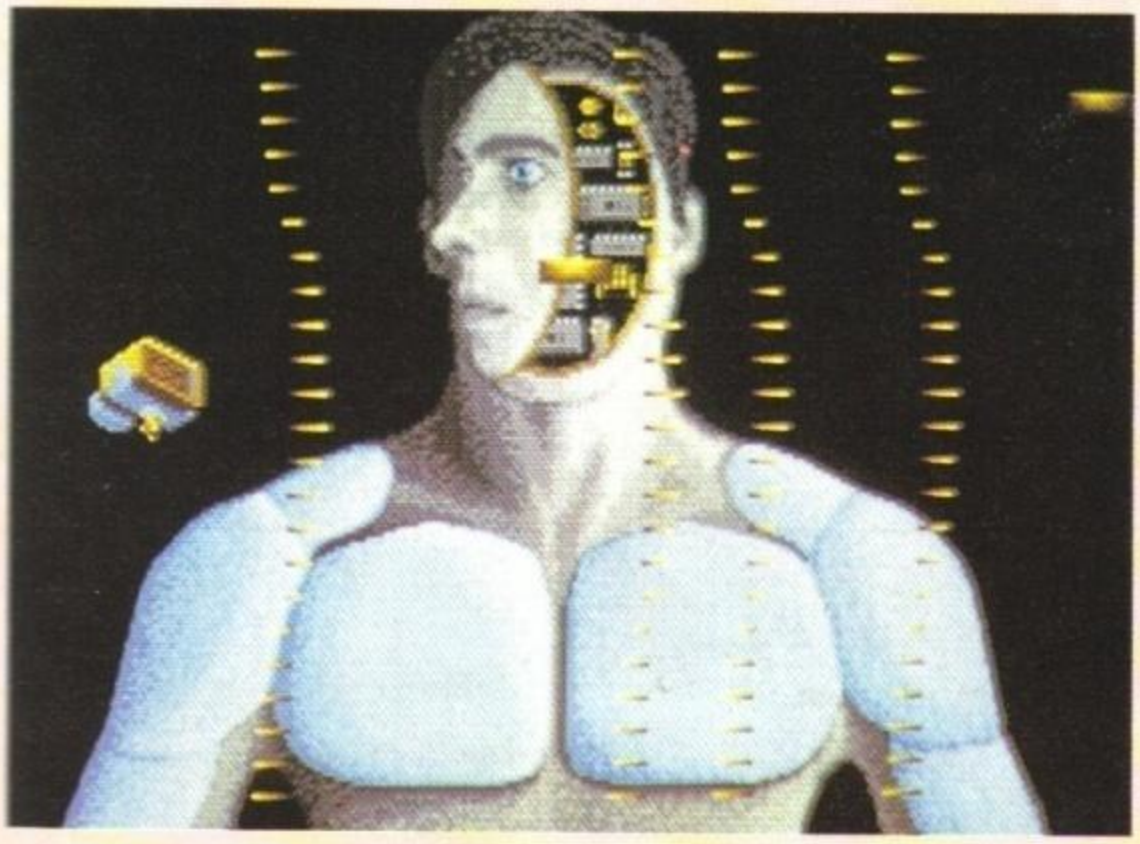
La versione della Sega è già in circolazione, ma arriverà presto per entrambi i computer a 8 e 16 bit la conversione della Melbourne House di questo popolarissimo coin-op. Nei panni di un eroe ninja dovete salvare alcuni bambini rapiti da un gruppo di malvagi ninja rivali. I bambini sono stati nascosti in diverse locazioni in tutto il mondo e sono costantemente sorvegliati da guardiani maestri di karate quindi dovrete almeno usare i vostri nunchaku, shuriken .

**ST - Questo tipo sulla scatola del tè non sembra troppo amichevole. Meglio prepararsi a un duello.**

## HYPERFORCE Addictive

WOW!!!Una sfida arcade in trenta livelli già apparsa sul C 16 diversi anni fa e che è stata scritta dal nostro vecchio amico TONY TAKOUSHI!!! Le versioni per Amiga e ST sono attese entro breve tempo! Promette di essere tanto movimentato, da farvi torcere i polsi e piegare le dita quanto l'originale. Date un occhio alla grafica! Ve l'abbiamo detto milioni di volte, non esagerate!

**Potrebbe, non potrebbe essere il nostro Ton...**



## NIGHTBREED
Ocean

I fan di Clive Barker (quello famoso per Hellraiser) saranno presto in grado di giocare con un gioco ispirato a Nightbreed, il suo ultimo film . Sembra che *Nightbreed* contenga alcune delle più esotiche e terrificanti creature mai viste sullo schermo, quindi il gioco promette di essere piuttosto spettacolare...

## TANGLED TALES
Origin

Questo brillante e spiritoso approccio ai tradizionali giochi di ruolo fantasy, vede il giocatore nel ruolo di un apprendista stregone con tre compiti da svolgere per dimostrare le sue doti magiche. Ci sono più di 50 personaggi originali e bizzarri in questo RPG ad icone e menu, che cerca di ravvivare l'atmosfera solitamente cupa e tenebrosa della maggior parte dei giochi di questo genere.

**È improbabile che una palla di neve vi provochi più di un mal di testa, o no?**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# SALA GIOCHI

**Nella carrellata di questo mese su tutto quello che c'è di nuovo sulla scena arcade si parla di una creatura mitica e di una coppia di uomini duri, non molto mitici.**

# SAINT DRAGON

## Jaleco

**Uno sparatutto in stile *R-Type***

I giapponesi hanno idee eccentriche a proposito dei titoli da dare ai giochi. *Bad Dudes versus Dragon Njnia* era già abbastanza bruttino, ma cosa dire di *Saint Dragon*? Eppure con i giochi arcade ci sanno fare e, a giudicare dal successo che ha ottenuto in Giappone, *Saint Dragon* è destinato ad averne anche qui.

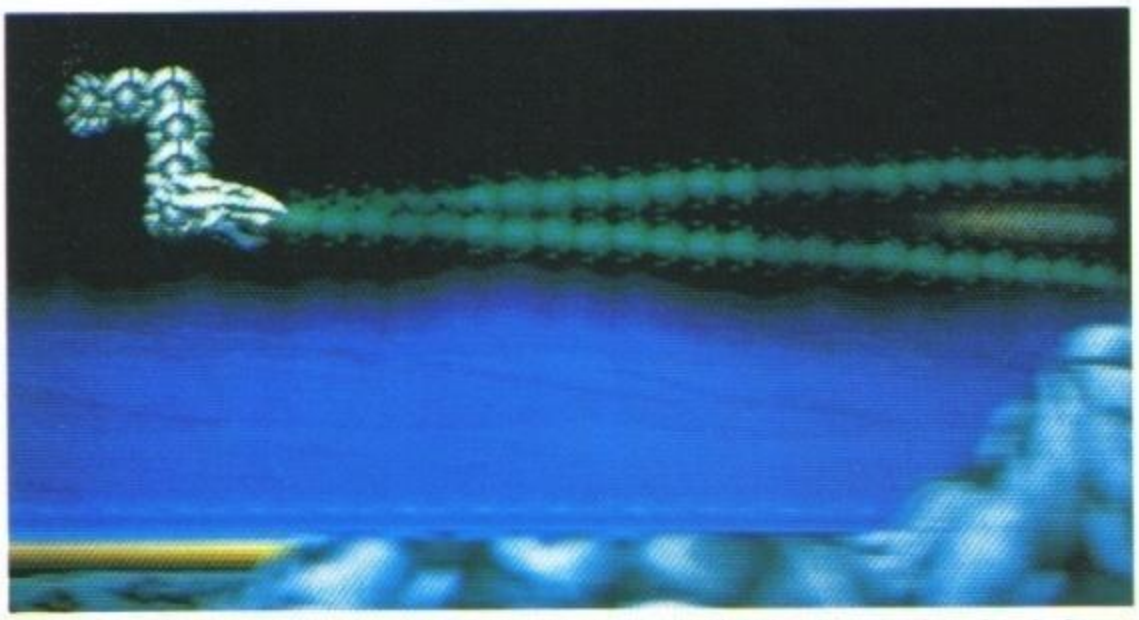
Dopo uno sguardo veloce alle foto degli schermi, non vi stupirete nell'apprendere che si tratta di uno sparatutto a scorrimento orizzontale per un giocatore, diviso in sei livelli.

Controllate il santo dragone in persona e dovete guidarlo attraverso i diversi livelli, sparando agli alieni volanti e terrestri che li infestano.

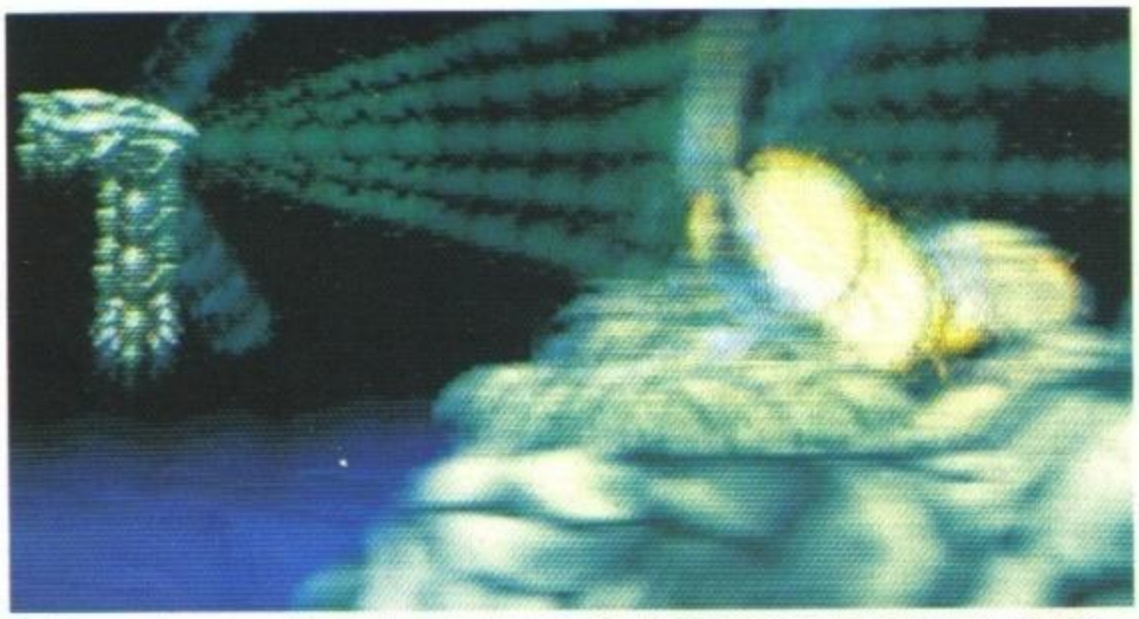
Fino ad ora è tutto regolare, ma come si ci può aspettare, ci sono un paio di variazioni. Tanto per cominciare, essere un drago significa che oltre alla testa avete un corpo goffo e ingombrante da portarvi dietro. Questo potrebbe essere un grosso problema se doveste evitare i proiettili degli alieni, ma, fortunatamente, il corpo può assorbire i colpi, quindi è solo la testa a dover essere protetta.

Detto questo, non pensiate di potervela prendere comoda, perché il contatto con ogni alieno in ogni parte del corpo provoca la morte. E qui entra in scena l'altra variazione. In un normale gioco arcade potete raccogliere armi extra che migliorano la vostra potenza. È così anche in questo, ma, contrariamente a quanto accade di solito, in *San Dragone* non venite privati delle armi extra quando perdete una vita. Per fortuna, dato che il numero di alieni da affrontare è tale che avrete bisogno di tutto l'aiuto possibile. Non solo perché alcuni dei rompiscatole si nascondono dentro i crepacci, ma anche perché c'è un buon numero di nemici più grossi del solito da affrontare, come le pantere metalliche, che fanno gran balzi verso l'alto proprio mentre state aprendovi la strada tra un gruppo di alieni particolarmente numeroso.

OK, avrà un paio di cose in più, ma dopotutto è solo un altro sparatutto, o no? In effetti sì, ma è uno tra i prodotti più raffinati usciti dopo *R-Type* e la difficoltà nel mirare crea quell'equilibrio perfetto tra frustrazione e attrazione. Se state cercando uno sparatutto di prima qualità, *Saint Dragon* fa proprio al caso vostro. ●



**Livello Uno: al momento avete armi limitate, ma fortunatamente non c'è molto da fare.**



**Così va meglio: sparando ad alcune installazioni degli alieni con il fuoco multi-direzionale..**

**Il guardiano di fine primo livello: un enorme toro meccanico. Siete armati di anelli laser quindi non dovreste avere problemi...**

**Livello Due: le cose cominciano a complicarsi un po'.**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



## EXTENDED PLAY...

### FIGHTING HAWK ● Taito

Uno sparatutto a scorrimento verticale del genere di *Flying Shark*, nel quale dovete far fuori molti caccia nemici e bombardare installazioni a terra, con pallottole e missili teleguidati, volando per i cinque livelli per cercare di portare a termine l'obiettivo finale: la distruzione del nuovo bombardiere nemico "Dragon Hat". Poco originale ma molto divertente..

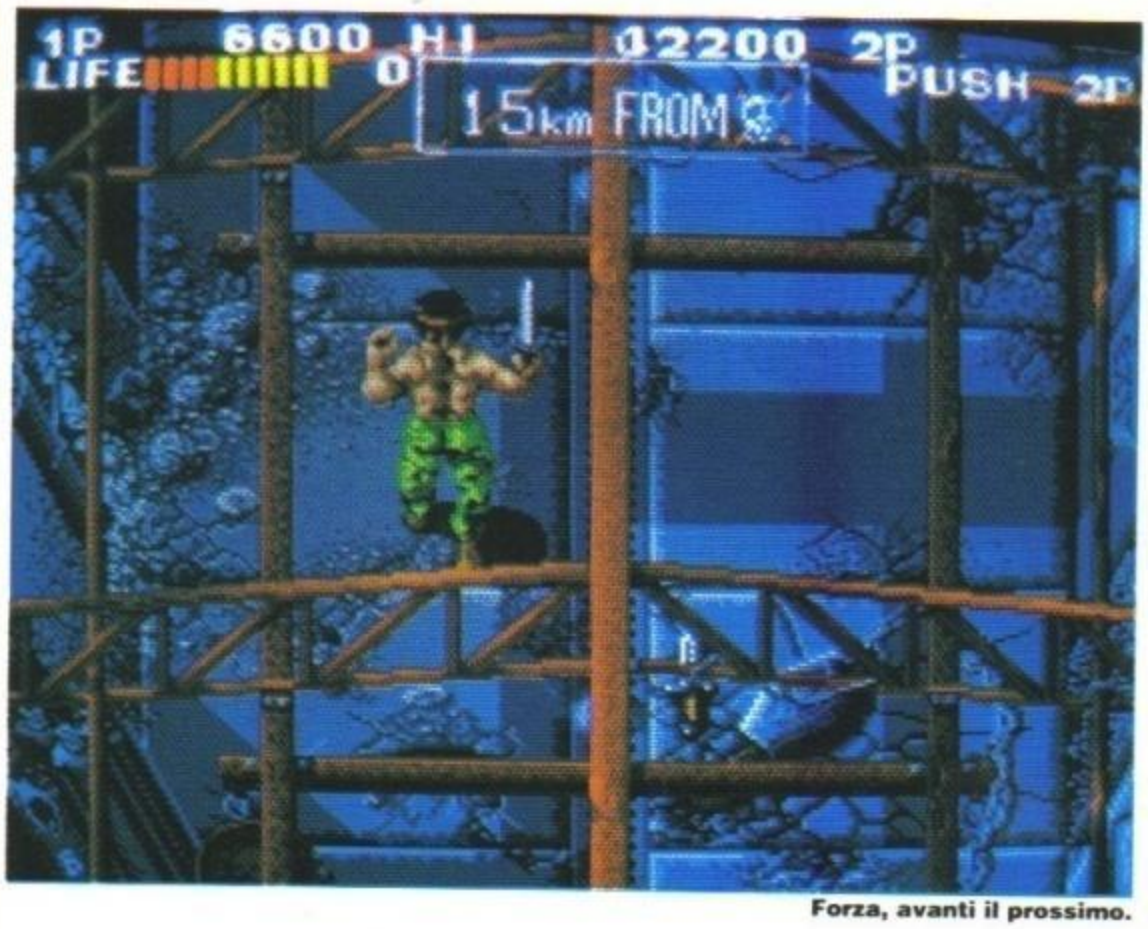
### NASTAR ● Taito

O giovane coraggioso che cerchi di distruggere una tribù di mostri e fantasmi malvagi per proteggere un sacrario della terra di Rastania, in questo picchiaduro a scorrimento orizzontale per 1 o 2 giocatori ci sono tantissime armi da raccogliere e cattivi da uccidere, compresi un bel po' di guardiani di fine livello, e tantissime mosse e salti da eseguire. Se vi è piaciuto *Rastan* vi piacerà anche questo.

### RALLY BIKE ● Taito

Questa gara di motocross controllata tramite joystick attraversa in sei livelli gli Stati Uniti. Dovete evitare ogni tipo di ostacolo, inclusi gli altri veicoli e gli elicotteri che volano bassi sopra di voi. Fermatevi alle stazioni di servizio per mantenere il serbatoio pieno, altrimenti non arriverete mai in tempo al punto di controllo. Un gioco impegnativo destinato a piacere a chi ama i giochi di guida.

# IKARI III




**Forza, avanti il prossimo.**

## SNK

**I guerrieri Ikari e il figlio del candidato rapito.**

Il viaggio avventuroso dei guerrieri Ikari continua. Hanno già dimostrato di essere dei duri in due precedenti picchiaduro ed ora eccoli di nuovo in pista. Questa volta sono stati reclutati per ritrovare il figlio rapito di un candidato presidenziale (non vi dicono di chi si tratta, ma potete immaginare da soli dove hanno preso questa idea). Sembrerebbe, in realtà, che il ragazzo non sia stato rapito e che si tratti solo di una buona scusa per menar le mani.

Uno o due giocatori si fanno largo a calci, pugni e colpi d'arma da fuoco nel territorio nemico combattendo soldati avversari sempre più forti, usando un joystick a otto direzioni e pulsanti per pugni e calci. I nemici sbucano da ogni parte e molti di loro sono armati di coltelli e mitragliatrici. Con un colpo ben assestato potete mettere fuori combattimento un nemico e prendergli l'arma, che potete raccogliere e usare contro altri avversari. Ma attenzione, se non la raccogliete comincerà a lampeggiare e poi scomparirà o, in caso di granate o di bidoni d'olio (?), esploderà danneggiando tutto quello che è nel raggio dell'esplosione.

Con i vostri soldi ci comprate tre vite e un misuratore di energia, nella parte superiore dello schermo, che mostra il vostro stato di salute per ogni vita. Se si esclude la brigata "un colpo e sono morti", ci sono guardie toste da far fuori e guardiani di fine del livello da sconfiggere, quindi ce n'è di roba da fare.

Ikari III è ottimo in tutto: grafica, sonoro, effetti e giocabilità. Naturalmente è meglio giocarlo con qualcuno, ma anche se giocate da soli accertatevi di avere un po' di soldi con voi poiché avrete di che divertirvi.

**(Sopra) Preparatevi ad incontrare il primo guardiano di fine livello. Col coltello ci farete ben poco.**

**(A destra) Quel fucile mitragliatore vi sarà molto più utile.**

ABBONATEVI !

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# K ON THE ROAD A PINNER

Sembra che in questo periodo nei nuovi uffici della System 3 a Pinner non si faccia altro che combattere una guerra contro l'elettricità statica sulle moquette. Lo sviluppo dei giochi per C64 viene regolarmente interrotto non appena un altro chip SID morde la polvere, fulminato da una scarica elettrica trasmessa da un membro del team di programmazione interno. Malgrado questi inconvenienti, il lavoro va avanti di gran carriera verso la messa a punto di nuove realizzazioni - cinque giochi originali, nella maggior parte dei formati, sono attesi dai box della System 3 nel corso di quest'anno.

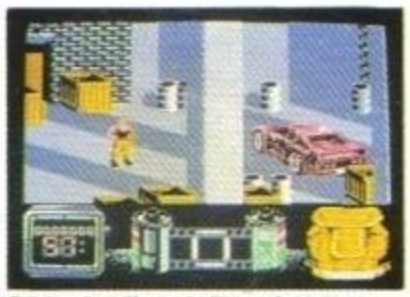
Il primo a lasciare i blocchi di partenza sarà *Dominator*, uno spara e fuggi multi-livello a scrolling orizzontale che si svolge all'interno della biomassa di un'enorme creatura aliena. Tutte le versioni dovrebbero essere completate e pronte in negozio entro la fine di questo mese.

Quando siamo stati a Pinner, il gioco era praticamente finito: la grafica era quasi ultimata, ma la struttura di gioco aveva bisogno ancora di qualche ritocco. *Dominator* sembra particolarmente incisivo come gioco per lo Spectrum, ma tutte le versioni sono fornite di sfondi grafici impressionanti che sembrano proprio essere umidi e viscidi al contatto. Trovarsi all'interno del corpo di un alieno può essere un'esperienza rivoltante. Le versioni a 8 bit, come tutti i giochi a 8 bit della System 3, sono a multi-caricamento: il capo Mark Cale dice "E' il solo modo per far spendere bene i loro soldi ai giocatori."

**Spectrum – Sfiorando le api che si sono insediate nella gola dell'alieno in *Dominator*. In questa fase del gioco, nessuno dei sistemi di armamento è stato caricato sulla nave.**

## RAPIMENTO

Seguendo le orme di *Last Ninja II* - atteso per PC, ST e Amiga il prossimo giugno - arriva *Vendetta*, un gioco arcade a quattro livelli che invia i giocatori in una missione alla caccia di una gang di rapitori. Nel ruolo di un vigilante, il giocatore deve completare le sezioni dell'avventura dinamica e quindi guidare un'auto fino alla locazione successiva. Le prove devono essere raccolte mentre si cerca di raggiungere i rapitori, come pure le armi e altri elementi utili. Dal punto di vista della polizia, l'eroe è coinvolto in attività illegali, quindi, a meno che non riesca a provare le sue ragioni, i ragazzi in uniforme blu lasceranno andare i veri cattivi e lo arresteranno.



**C64 – La fine della prima sezione di avventura dinamica in *Vendetta*. Raccoglietе le chiavi dell'auto e via al volante ...**

Ci sono quattro livelli, ognuno contenente una missione segreta nello stile di *Last Ninja II*, ma l'ambiente a tre dimensioni è un po' più realistico - potete, per esempio, raccogliere una videocassetta e caricarla in un videoregistratore per vederne l'immagine sullo schermo. Partendo armato solo dei propri pugni, con una macchina fotografica per raccogliere le prove per la polizia e uno zaino per tenerci le armi e gli altri oggetti raccolti durante il cammino, il primo obiettivo dell'eroe è inevitabilmente quello di trovare un'arma. Le armi disponibili sono quattro - un AK 47, delle bombe a mano, un bazooka e un mitragliatore Uzi. Le munizioni sono sparpagliate tutt'intorno in maniera discreta. Dopo aver combattuto contro i cattivi della sezione in cui si trova, il 'vigilante' deve arrivare alla fine di essa con tutte le prove e gli elementi utili che ha trovato lungo il suo percorso, poi balzare in macchina e guidare fino alla locazione successiva.

*Vendetta* è una gara contro il tempo - si ha a disposizione un'ora di gioco, entro la quale la missione deve essere portata a termine - e c'è più di una strada per ogni destinazione. Conoscendo la scorciatoia potete risparmiare tempo e quindi è molto utile trovare subito la mappa. Sui percorsi di guida, elicotteri e aerei si avvicinano per attaccare e, sebbene l'auto abbia il proprio sistema di difesa, raccogliendo l'appropriata chiave d'accesso nella sezione avventura potete collegarvi con un computer a bersaglio automatico, che rende facilissimo spazzare via i nemici dal cielo. L'auto stessa è indistruttibile, vanta due sistemi di armamento e un turbo propulsore e offre al pilota l'opzione di scegliere fra i comandi manuali e quelli automatici.

La fine di giugno è la data prevista per le versioni a 8 bit di *Vendetta*, quelle per St e Amiga arriveranno alla fine di agosto.

## IL CIMITERO DEGLI ELEFANTI

*Tusker*, un'avventura arcade nella quale un personaggio tipo Indiana Jones si imbarca nella ricera del Cimitero degli Elefanti, è ben avviata, dopo una o due false partenze. Il gioco ultimato dovrebbe arrivare sui computer a 8 bit nel mese di agosto; le versioni a 16 bit dovrebbero seguire un mese più tardi.

L'eroe viene coinvolto in numerosi combattimenti corpo-a-corpo durante un viaggio attraverso quattro livelli. Ogni livello è composto da tre sezioni, nelle quali sono stati nascosti armi e oggetti utili. Partendo dal deserto, l'eroe deve poi farsi strada attraversando giungle e corsi d'acqua fino alla sezione successiva, nella quale si trova ad esplorare un tempio prima di dirigersi verso il villaggio indigeno che si trova nella terza fase. Da ultimo, si raggiunge un giardino magico e si scopre il Cimitero degli Elefanti, in un paradiso tropicale surreale, alla fine dell'ultimo livello.

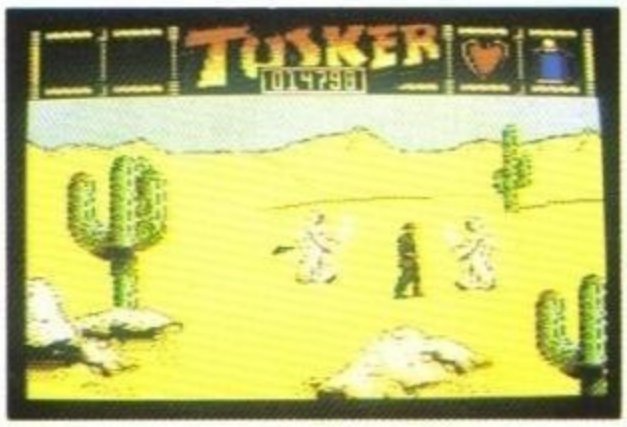
**C64 – Guidando verso la fase successiva di *Vendetta*, fate attenzione all'auto della po-lizia. Atteso in tutti i cinque principali formati per computer, *Vendetta*, a parere di Mark Cale, si presta molto bene anche per il Konix Multi System, così la System 3 sta preparando una versione anche per il Konix...**

## CHICCHE D'AUTUNNO

Quando l'anno volgerà al termine, la System 3 ha in programma di lanciare un gioco di tennis - non c'è ancora nessun dettaglio su questo progetto - insieme ad un'avventura arcade a multi-caricamento e multi-livello che conduce il giocatore attraverso le leggende del mondo. Battaglie nell'Ade, sfide con Achille e scorribande attraverso il Valhalla - quasi tutte le terre mitiche sono rappresentate, popolate dagli immancaboli malvagi abitanti.

E, naturalmente, la System 3 si è impegnata con la Konix per il Multi System. I sistemi di sviluppo sono stati spediti dalla Konix agli sviluppatori di software alla fine di marzo, e *Last Ninja II* e *Vendetta* dovrebbero essere presentati nella versione per la console Konix durante il PC show di settembre.

"Puntiamo a vincere premi" - afferma il boss della System 3 Mark Cale, accompagnandoci orgogliosamente in giro per i nuovi uffici, che saranno presto frequentati da programmatori e grafici. Con il più forte dispiegamento di prodotti che abbia mai avuto, la System 3 è veramente in corsa per qualcosa di grosso.




**C64 – *Tusker:* l'eroe con il cappello e vestito di pelle combatte nel deserto contro una coppia di Beduini armati di scimitarre.**

**C64 – Attraversando la giungla si possono incontrare scimmie dispettose che lanciano pietre dagli alberi e cinghiali che vi puntano al galoppo.**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# CORRISPONDENZA, SEMPRE

## Tra noi e voi, oltre la vendita

**Assistenza tecnica telefonica (DIGIMAIL HOTLINE) su tutta la gamma dei nostri prodotti. PREZZI IVA INCLUSA. Richiedi SUBITO il nostro catalogo generale HARDWARE e SOFTWARE ORIGINALE !!**

YAMAHA SHS-10 Cod. E19 Lire 149.000
Eccezionale tastiera digitale FM, uscita MIDI, 25 strumenti e 25 ritmi di accompagnamento selezionabili, effetti speciali, display digitale, autobass, autochord, automelody, funziona a batterie o tramite alimentatore; collegabile ad un impianto stereo e tramite interfaccia MIDI ad un C64, ad un Amiga o ad un Atari ST..

MIDI AMIGA Cod. A17 Lire 79.000
MIDI C64 Cod. C10 Lire 99.000

IN SUPEROFFERTA:

AMIGA & MUSIC Cod. X07 Lire 209.000
COM64 & MUSIC Cod. X08 Lire 229.000

Comprendenti la Tastiera SHS-10 e l'interfaccia MIDI adatta al C64 o all'Amiga.

SUPER !!

VIDEOCASSETTE ORIGINALI:
Una intera videoteca al tuo servizio! Vastissimo catalogo di video musicali, documentari, film, disponibile subito: non lasciartelo scappare!

Qualche esempio:

MUSICALI

| | |
|---|---|
| SAMANTHA FOX - Making Music | Lire 25.000 |
| MADONNA - Virgin Tour Live | Lire 30.000 |
| STING - Bring On The Night | Lire 30.000 |
| IRON MAIDEN - Live After Death | Lire 30.000 |
| U 2 - Unforgettable Fire | Lire 45.000 |
| CARTOONS originali Walt Disney da | Lire 29.000 |
| DOCUMENTARI (National Geographics, WD) | Lire 29.000 |

Richiedi il catalogo comprendente piu' di 1.000 titoli originali inviando Lire 2.000 (per le spese di spedizione) a:
DIGIMAIL srl - Video Service, via Coronelli 10 - 20146 Milano

PER IL VOSTRO SPECTRUM:

INTERF. KEMPSTON Cod. G41 Lire 24.000
Collegate al mitico Spectrum tutti i joystick compatibili con lo standard Commodore/Atari (Rambo, QuickJoy, M-1Gun..)

MULTIFACE ONE Cod. G66 Lire 99.000
Freeze Frame ("congela" la memoria), sprotettore, interf. joystick, 8 K ram disponibili su una sola interfaccia.

AMIGA NEWS by DIGIMAIL

PENNA OTTICA Cod. A01 Lire 49.000
Supernovita'! Emula il mouse, con software di controllo.

DIGIBOX Cod. A04 Lire 55.000
Coppia casse amplificate collegabili direttamente ad Amiga.

MAGIC MIRROR Cod. G01 Lire 49.000
Rivoluzionario sistema di supporto grafico, consente di vedere direttamente sullo schermo l'oggetto da riprodurre.

A-DESK Cod. A05 Lire 59.000
Pratico mobiletto per ottimizzare lo spazio occupato dall'A500; contiene 2 drive esterni, sostiene il monitor.

DIGIDRIVE Cod. A16 L. 239.000
Drive esterno per A500/1000, connettore passante. In piu' 5 dischetti di Pubblico Dominio.

HARD DISK A500/1000 Cod. A11 L. 890.000
HD superveloce esterno da 20 Mb con controller, autoboot con Kickstart 1.3, 28 ms. di tempo d'accesso; possibilita' di installare una espansione ram 0/8 Mb autoconfigurante; in piu' un software di backup ed un File Manager.

ESPANSIONE A500 Cod. A06 L. 350.000
512 Kb, con orologio e batteria tampone.

SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTI I COMPUTER, comodamente a casa tua: basta richiedere il catalogo e scegliere tra centinaia di titoli entusiasmanti per Amiga, Atari ST, C64/128, Amstrad, MSX, Spectrum, Ms-DOS. Ecco un sintetico estratto dal catalogo 16 bit:

AMIGA

| | | |
|---|---|---|
| ELITE | Lire | 49.000 |
| F-16 FALCON | " | 59.000 |
| AIR BALL | " | 39.000 |
| BATMAN | " | 29.000 |
| COSMIC PIRATE | " | 39.000 |
| 4X4 OFFROAD | " | 25.000 |
| ADV. SKI SIMULATOR | " | 25.000 |
| BMX SIMULATOR | " | 29.000 |
| CALIFORNIA GAMES | " | 25.000 |
| GRAND MONSTER SLAM | " | 29.000 |
| DNA WARRIOR | " | 29.000 |
| DRAGON'S LAIR | " | 109.000 |
| GAUTLET II | " | 25.000 |
| INTERNATIONAL SOCCER | " | 39.000 |
| L.E.D. STORM | " | 25.000 |
| VOYAGER | " | 39.000 |
| MENACE | " | 29.000 |
| MICKEY MOUSE | " | 25.000 |
| NEBULUS | " | 25.000 |
| OBLITERATOR | " | 59.000 |
| OPERATION WOLF | " | 29.000 |
| SUPER HANG ON | " | 49.000 |
| TITAN | " | 39.000 |
| JUG | " | 39.000 |
| JOURNEY | " | 49.000 |
| TV SPORTS FOOTBALL | " | 59.000 |
| LORDS OF THE RISING SUN | " | 69.000 |
| ZYNAPS | " | 39.000 |
| PHOTON PAINT (ITALIANO) | " | 74.500 |
| PRO SOUND DESIGNER | " | 199.000 |
| PRO SOUND SOFTWARE | " | 79.000 |
| R-TYPE | " | 49.000 |
| POPULOUS | " | 39.000 |
| ROBOCOP | " | 39.000 |
| HOLLYWOOD POKER PRO | " | 39.000 |

ATARI ST

| | | |
|---|---|---|
| STRIKE FORCE HARRIER | " | 49.000 |
| F-16 COMBAT PILOT | " | 59.000 |
| JOAN OF ARC | " | 29.000 |

| | | |
|---|---|---|
| 1943-MIDWAY | Lire | 29.000 |
| AFTERBURNER | " | 39.000 |
| BALLISTIX | " | 29.000 |
| COLOSSUS CHESS | " | 49.000 |
| ELIMINATOR | " | 29.000 |
| ARCHIPELAGOS | " | 69.000 |
| VOYAGER | " | 39.000 |
| R-TYPE | " | 39.000 |
| OUTRUN | " | 29.000 |
| RAMBO 3 | " | 39.000 |
| SUPER HANG ON | " | 39.000 |
| SUPERMAN | " | 39.000 |
| SPACE HARRIER | " | 29.000 |

PC COMPATIBILI (5.25"-CGA/EGA)

| | | |
|---|---|---|
| F15 STRIKE EAGLE | " | 59.000 |
| F16 FALCON | " | 69.000 |
| F16 COMBAT PILOT | " | 59.000 |
| KING OF CHICAGO | " | 59.000 |
| JOAN OF ARC | " | 29.000 |
| OUTRUN | " | 29.000 |
| STARRAY | " | 39.000 |
| TITAN | " | 39.000 |
| BAD CAT | " | 29.000 |
| FIRE AND FORGET | " | 39.000 |
| IMPOSSIBLE MISS. II | " | 29.000 |
| GRAND PRIX TENNIS | " | 29.000 |
| FOOTBALL MANAGER II | " | 39.000 |
| ECHELON | " | 39.000 |
| BAL. OF POWER 1990 | " | 49.000 |
| 4TH AND INCHES | " | 29.000 |
| FLIGHT SIM. III | " | 129.000 |
| FRANK BRUNO'S BOXING | " | 29.000 |
| GRAND MONSTER SLAM | " | 29.000 |
| MOTORBIKE MADNESS | " | 29.000 |
| PIRATES | " | 59.000 |
| SPEEDBALL | " | 39.000 |
| PLATOON | " | 39.000 |

Specificate la scheda grafica in vostro possesso; per la compatibilita' con gli altri formati richiedete il catalogo.

N.1

MEGAJOYSTICK RAMBO Cod. G03 Lire 39.000
SuperJoystick SAVAGE RAMBO JK 77 ELECTRONIC con funzioni elettroniche multiple commutabili: autofire veloce; tasto "decathlon" che consente di ottenere "smanettamenti" ultraveloci senza alcuno sforzo; 4 pulsanti di sparo; ventose stabilizzanti. Autoswitch garantiti per oltre 1 milione di movimenti; ogni particolare del joystick e' reperibile per le eventuali riparazioni.

ECCEZIONALE: TURBO PEDAL Cod. GA7 Lire 59.500
Il primo simulatore dei pedali dell'acceleratore e del freno, una incredibile "macchina da videogioco": il Turbo Pedal, usato insieme al joystick, consente di dare il meglio di se' nei giochi di guida (Test Drive, Outrun, WEC Le Mans...). Appoggiato a terra e fissato con le apposite ventose, consente di utilizzare i suoi due pedali come acceleratore e freno, rendendo molto piu' immediata e realistica la sensazione della guida. IN OMAGGIO Outrun e Super Cycle per C64 o Offroad 4X4 per Amiga (specificare).

SUPEROFFERTA PC: XT (1 FDD 5.25" 360 K, 512 K ram) + SCHEDA CGA/HERCULES + MODUL. TV + SCHEDA JOYSTICK + JOYSTICK + 1 GIOCO ORIGINALE Cod.X17 Lire 1.399.000

PENNA OTTICA C64/128 con software. Cod.C02 Lire 19.900
DRIVE OC118 170 K, per C64/128, veloce. Cod.C08 Lire 240.000

SUPEROFFERTA AMIGA: A500 + MODULATORE TV + JOYSTICK + 3 GIOCHI ORIGINALI + 10 DISCHI DI P.D. Cod.X10 Lire 1.090.000

digi mail SRL

VENDIAMO SOLO PER CORRISPONDENZA
ORDINE MINIMO LIRE 30.000

Ordinare e' semplice: basta spedire il tagliando a DIGIMAIL s.r.l. via Coronelli 10 - 20146 MILANO, oppure telefonare allo 02/426559 dalle ore 10 alle 19. Spedizione contrassegno con spese a carico del destinatario. Imballo gratuito. Spedizione a mezzo corriere su richiesta.

by DM-dtp

K89

NOME COGNOME

VIA N. CAP

CITTA' PROV.

Firma (di un genitore se minorenne)

Quale computer possiedi? Hai un videoregistratore? SI' NO

| DESCRIZIONE | COD. | Q.ta' | PREZZO |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Desidero ricevere in piu' il catalogo Sc

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD ROM

*"Tra sette od otto anni,ci sarà un grosso terremoto nell'industria. I costi saliranno alle stelle ed i giochi diventeranno produzioni da molti milioni di dollari..."*

Phil Adams, Presidente della Spectrum Holobyte, in un'intervista dell'anno scorso.

# CD INTERA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TTIVO

**Con l'avvento del Compact Disc come mezzo di memorizzazione dei dati, i giochi per computer entrano in una nuova era.**

**Piuttosto che trafficare con pixel e sprite, o tentare di estrarre effetti nusicali da un limitato chip sonoro, i game designer di domani potranno lavorare con immagini video in movimento e con effetti sonori ad alta fedelta. I giochi assomiglieranno sempre di più a dei film e il successo arriderà a quegli editori che avranno investito in gruppi di produzione capaci di lavorare in un ambiente multi-mediale.**

**Le società maggiori stanno già compiendo degli esperimenti in questo senso, sviluppando strategie di progettazione che coinvolgono musicisti, sceneggiatori, grafici e registi, ai quali mettono a disposizione gli strumenti di programmazione ed i sistemi autori necessari per produrre giochi contenenti megabyte di codice e dati invece che qualche kilobyte.**

**I primi frutti di questi esperimenti cominciano a circolare. Ed anche l'hardware è già una realtà.**

Recenti esperimenti con nuove tecnologie e nuovi modi di pensare sulla natura del divertimento elettronico e audiovisivo stanno portando ad una nuova forma di gioco per computer. La parola che corre sulla bocca di tutti è "interattivo".

L'hardware esiste già o quasi. La chiave di volta è il Compact Disc, la memoria ottica, che permette di memorizzare 600 Megabyte di dati su un unico dischetto argentato. Attualmente, il numero di lettori di CD ROM installati in tutto il mondo, è stimato in circa 110.000 unità, 15.000 delle quali in Europa. La maggior parte è collegata a PC IBM e compatibili, anche se ci dovrebbero essere circa 5.000 lettori per Macintosh. Secondo una ricerca condotta dalla Nec, il 56% del milione e duecentomila utenti giapponesi di PC Engine avrebbe dichiarato di essere intenzionato ad acquistare l'espansione CD ROM. Ciò significherebbe la vendita di oltre 600.000 unità.

I CD ROM però non possono migliorare le qualità grafiche o sonore dei computer ai quali sono collegati. I giochi per PC Engine sono al momento versioni "abarth" dei normali giochi su cartuccia, mentre per creare la versione su CD ROM di *Defender of the Crown* sono stati usati lettori CD del PC: il gioco non cambia, ma la colonna sonora è di qualità cinematografica.

La strada per il vero progresso nel settore sta nel trovare un modo per controllare tramite computer vere immagini video e vera musica. I Compact Disc video e la televisione interattiva stanno aprendo la via per lo sviluppo di una forma di sistemi dedicati completamente nuova che consentirà ai progettisti di giochi di miscelare sequenze video in movimento con grafica ed animazione digitali.

## PARLARE COL TELEVISORE

La Cinemaware sta lavorando a dei giochi video interattivi su videocassetta, insieme all'americana Ideal. Il sistema ViewMaster Interactive Vision dovrebbe essere lanciato sul mercato americano entro l'estate e, sebbene sia diretto principalmente ad un pubblico di bambini tra i 3 e gli 8 anni, permette agli spettatori di partecipare a programmi televisivi effettuando delle scelte tramite un controller e una serie di cinque pulsanti.

Questa tecnologia interattiva basata sui VCR è piuttosto semplice, "ottima per i bambini" secondo Riordan, ma c'è dell'altro in arrivo. "Non possiamo ancora parlarne, ma ci sono sistemi molto più potenti nel settore dei VCR interattivi. Con quelli saremo realmente in grado di produrre dei film interattivi..."

## GIOCHI COME FILM

Anche il PC Engine potrebbe fornire una base di utenza sufficientemente grande da permettere alle case di software di iniziare la pro-

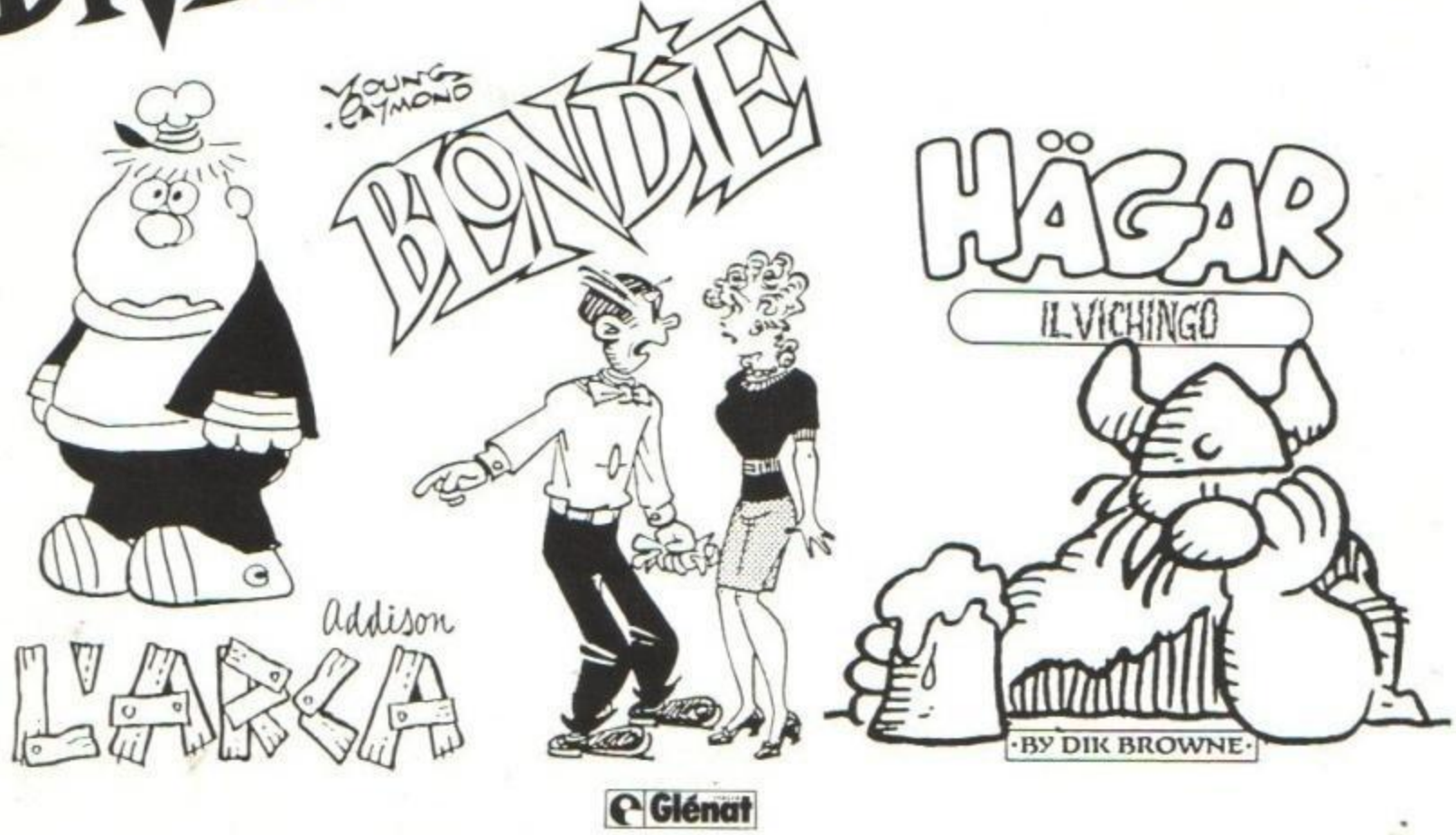
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

è uscito

# HITCOMICS

# DIVERTENTISSIMISSIMO CON




http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# UN SISTEMA PILOTA CDI

**È da tempo che si parla del sistema pilota CDI della Electronic Arts, il Demodulator. Già dodici mesi fa, Riker ed il Gruppo Interattivo della Electronic Arts avevano dimostrato un'applicazione totalmente interattiva del CDI. Il demo si svolge nella sede dell'azienda, dove un gruppo di terroristi ha sequestrato tutto il Gruppo: il giocatore deve esplorare gli uffici, cercare degli indizi e salvare gli ostaggi prima che vengano trasformati in androidi di sesso femminile.**

**Il gioco rassomiglia a *Manhole* della Activision, ma le immagini sono digitalizzate da un video girato negli uffici della Electronic Arts. Basta cliccare gli oggetti sullo schermo per poterli esaminare o per usarli.**

**Entrando negli uffici dell'Electronic Arts, si ha l'impressione che qualcosa non vada per il verso giusto. Improvvisamente, squilla il telefono. Se decidete di rispodere, una voce annuncia il rapimento...**

**Non c'è alcun segno di attività: ci deve realmente essere qualcosa che non va. Usando il cursore, si clicca sugli e inizia l'indagine...**

**Vi attendono scoperte raccapriccianti. Uno dei membri del Gruppo è stato sadicamente legato ad una sedia...**

duzione di giochi ad alto budget, che si avvicinino alla complessità dei film, ma i veri concorrenti in questa gara sono gli standard

### CDI E DVI.

Il Compact Disc Interattivo è il risultato di uno sviluppo congiunto da parte della Philips e della Sony. Un lettore CDI è in grado di leggere gli attuali CD audio, ma ha in più l'MMC, o Multi Media Controller. Questi è l'hardware, o il computer CDI dedicato, se volete, che gli consente di leggere i dati audio, video e di testo dal disco CDI, controllare la decodificazione e permettere l'interazione.

Il Video Digitale Interattivo (DVI) si basa, invece, su due set di processori, forniti come schede di espansione per PC AT IBM o compatibile: il Pixel Processor ed l'Output Display Processor. Memorizzando le differenze tra i quadri di un'immagine video invece che l'immagine intera, il DVI permette una notevole compressione dei dati. Un singolo quadro video viene compresso da 600 a 5 K, mentre la colonna sonora relativa viene ridotta a 550 bytes di codice, prima di essere memorizzata. A differenza del CDI, il DVI non necessita del CD come supporto ma la sua imponenente capacità di memoria lo rende comunque il supporto più adatto.

Il DVI comprime i segnali audio e video in tempo reale e consente di usare immagini video in movimento a pieno schermo. Il CDI, invece, può usare le immagini video solo in modo limitato: attualmente devono stare in una finestra non superiore alla metà dello schermo.

Entrambi i sistemi sono attualmente in possesso di sviluppatori di ogni parte del mondo, anche se, la maggior parte del lavoro intrapreso riguarda settori più seri, con un potenziale commerciale maggiore, come l'educazione, l'addestramento professionale ed il marketing, piuttosto che il settore del divertimento.

### UNA NUOVA FORMA D'ARTE ELETTRONICA

Intanto, le maggiori case di software si stanno preparando ad un nuovo modo di scrivere giochi. La Electronic Arts, ad esempio, si sta concentrando sulla produzione di strumenti per scrivere giochi, strumenti utilizzabili da musicisti, grafici e sceneggiatori, tutta gente che non hanno mai pensato, né hanno intenzione, di programmare un computer. "I giochi su CD richiederanno dei megabyte di codice", ci ha spiegato Greg Riker della Electronic Arts, "ed è necessario sviluppare degli strumenti che permettano di scrivere dei giochi in un tempo relativamente breve. Quelli che lavorano su Windows o Macintosh, sono gli scienziati missilistici del mondo dei computer, ma per far sì che un mezzo di largo consumo abbia successo servono piuttosto persone con esperienze diverse, senza esperienze di programmazione, in grado di usare gli strumenti per creare i prodotti".

La Electronic Arts sta assumendo degli specialisti per farli lavorare ai suoi giochi, creando un gruppo di progettisti composto da specialisti in diverse materie. Ron Hubbard, ad esempio, è stato fatto venire dall'Inghilterra per sviluppare un programma che permetta a dei musicisti di comporre della musica direttamente in MIDI che sia poi utilizzabile dai programmatori come file di dati. Ci spiega Riker: "I musicisti non devono sapere nulla sulla programmazione, cosicché possiamo utilizzare compositori di colonne sonore. Ora siamo in grado di lavorare direttamente con compositori che sanno sucitare emozioni con le loro colonne sonore.

"Stiamo cominciando a lavorare con degli sceneggiatori, gente che scrive storie di mestiere, ai quali insegnamo a scrivere delle sceneggiature interattive e, da sempre, lavoriamo con degli illustratori che realizzano disegni e animazioni in bitmap. Ora disponiamo di strumenti per riprendere le immagini video in movimento, registrarle e permettere così agli illustratori di elaborare con facilità le immagini."

Viene enfatizzata la creatività, e con gruppi creativi diretti da registi e produttori, viene spontaneo un paragone con il mondo del cinema. La Electronic Arts sta forse tentando di produrre dei film al computer? Potrebbe esserci un punto di contatto tra la programmazione di giochi e la produzione cinematografica? Non per come vede le cose Greg Riker. I due mezzi sono diversi: "Un prodotto interattivo deve essere progettato per durare più a lungo di un film, noi ci proponiamo di produrre del software di successo, non dei film".

### VERO SOFTWARE CINEMATOGRAFICO

La Cinemaware è nata innanzitutto per fare ricerche sulle nuove tecnologie interattive. Bob Jacobs, il presidente, spiega: "Stiamo usando gli home computer per allenarci, sviluppando e raffinando la metodologia per i giochi interattivi". Qualunque sia il sistema che prevarrà sugli altri, la Cinemaware sarà pronta. David Riordan, responsabile dell'Interactive Group della Cinemaware, la spiega così: "Il modo in cui abbiamo sviluppato i nostri progetti, in particolare dall'anno scorso in poi, ci consente di adattarli alla tecnologia CDI senza doverli rielaborare".

## UN SISTEMA DVI PILOTA

**Oltre a poter gestire immagini video a pieno schermo, uno dei vantaggi principali del DVI è la possibilità di sovrapporre delle trame agli oggetti solidi in 3D. Questa caratteristica viene molto utile quando si deve simulare un paesaggio reale, o anche una città. Notate come il punto di vista del pilota cambia mentre l'aereo si sposta.**

**Sorvolando il paesaggio, si intravede una piccola macchia rossa indistinta...**

**Ci si avvicina per esaminarlo meglio e l'oggetto si ingradisce...**

**...Ah, ecco: è un cartellone pubblicitario col cane della "Voce del Padrone!**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

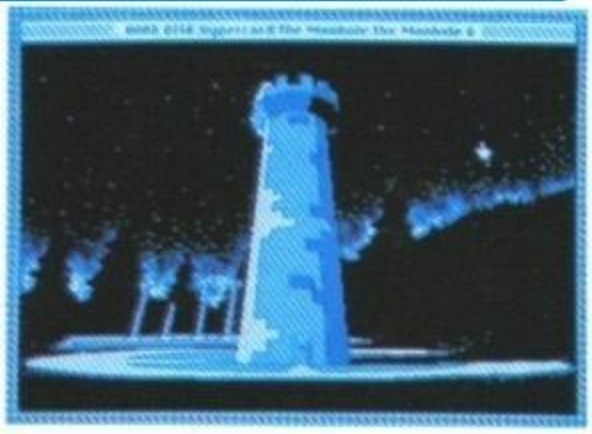
http://www.oldgamesitalia.net/



"Attualmente", continua, "stiamo lavorando con strumenti-autore, studiando i possibili usi di finestre con immagini video in movimento. Per esempio, in *TV Sports Football*, potremmo sostituire l'immagine digitalizzata dell'allenatore con una persona reale, e potremmo usare angolazioni di ripresa laterali della partita."

L'implementazione completa della tecnologia CDI permette di lavorare con tre piani video indipendenti sullo schermo ed il gruppo della Cinemaware sta già studiando il modo per sfruttare al meglio il nuovo mezzo. "*Con Defender*, per esempio, avremmo potuto non usare l'immagine digitalizzata del castello e lavorare con un modellino, proprio come per un film. La foto del castello poteva essere inserita nel piano di mezzo, ed essendo la fotografia di un oggetto tridimensionale avrebbe avuto una profondità sui tre assi. Poi, avremmo potuto inserire un cielo digitalizzato come sfondo, magari con effetti di tuoni e di fulmini e delle nuvole in movimento. In primo piano, avremmo potuto inserire un vero cavaliere ed usare i "fotogrammi" di una persona reale come una specie di sprite video.

Avremmo potuto usare delle finestre video per dei primissimi piani e sfruttando l'effetto della colonna sonora, penso che si sarebbero potuti ottenere degli effetti audio in grado di ricreare anche in un gioco la risposta emotiva che si ha in un film. Senza la mimica e la gestualità del corpo umano, non è possibile ottenere delle risposte emotive, ma il CDI potrebbe redere tutto questo possibile." Il gruppo della Cinemaware è realmente entusiasta delle prospettive future: "Ci stiamo avvicinando al mondo del cinema e non vediamo l'ora di poter creare dei veri dialoghi.
Non vediamo l'ora di cominciare", aggiunge Riordan.



**Questa è la vista che si ha dalla pianta di fagiolo. Si clicca sulla torre e ci si avvicina... la si tocca ancora e si arriva alla porta... si clicca la porta e questa si apre... si clicca ancora e ci si entra dentro... si clicca la scala e si sale verso un'altra avventura.**

## INTERACTIVISION

Bruce Davies, Presidente e direttore della Mediagenic, la casa madre americana della Activision inglese, si è espresso in termini enfatici a proposito dell'impegno della sua società per i CD: "Quando succederà, noi ci saremo!" A proposito di DVI, l'Activision è una delle poche case produttrici ad avere sviluppato un programma pilota, *Flight Simulator*, prodotto in collaborazione con la Imagineering. William Valk, responsabile per le tecnologie della Mediagenic sta aspettando con ansia l'arrivo del CDI: Speriamo che arrivi presto... questi ritardi sono proprio frustranti".

Valk è entusiasta delle potenzialità del DVI. Per lui, l'aspetto più interessante del sistema è la possibilità di sovrapporre delle trame agli oggetti solidi, dandogli uno spessore. "Crea un effetto di realismo." Per quanto lo riguarda, la grossa novità è che la Intel (produttrice dei processori del PC IBM, n.d.r.) ha acquistato la tecnologia DVI dalla General Electric: " L'Intel ha la forza per abbassare i prezzi dei chipset ad un livello tale che i consumatori se li potranno permettere", dice.

A parte il lavoro di sviluppo con il VDI, alla Mediagenic hanno anche prodotto un gioco su CD ROM per Macintosh. Inizialmente messo in vendita alla fine dello scorso anno su cinque dischetti, da gennaio, a detta di Valk, *Manhole* è disponibile su CD ROM.

*Manhole* gira su Hypercard e sfrutta in modo originale questo nuovo sistema-autore (e altro ancora) per Macintosh. "*Manhole* sfrutta una parte di Hypercard, ma non abbiamo potuto farci tutto quello che avremmo desiderato. Il *CD ROM di Manhole* ci ha insegnato molto ed ora stiamo lavorando allo sviluppo di un sistema nostro per muovere gli oggetti", spiega Vank. "Sono pochi quelli che hanno i capitali per potere pubblicare un titolo su CD ROM" afferma, spiegando che la Mediagenic sta investendo per il futuro, sviluppando programmi-autore ed una metodologia di progettazione dei giochi, in attesa che la tecnologia sia matura: "Ci stiamo preparando a sostenere il mercato di dei CD ROM non appena ci sarà un sufficiente parco macchine. Stiamo osservando da vicino il PC

Dopo il grande sonno

TIC

la rivista dei curiosi

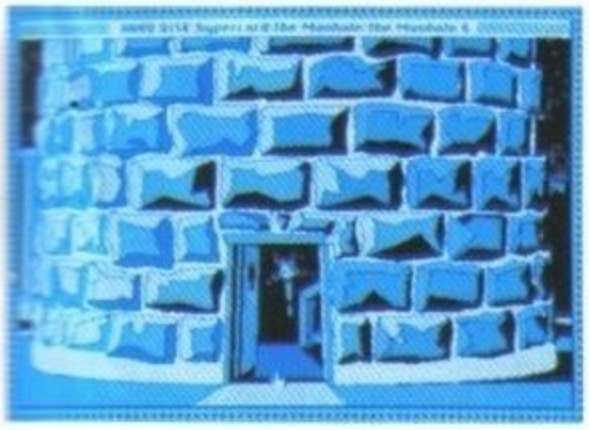
**TIC** Sacrée bédé **TIC** Tele cinesi **TIC** Ho fatto l'amore con condom **TIC** Piccola farmacia inutile **TIC** Spacciatori e spacciati **TIC** Indiani e cowboys **TIC** Penguin Café Orchestra **TIC** Il gran Mogol **TIC** Barcellona bar **TIC** La smorfia **TIC** Pecora elettrica **TIC** Buca delle leggende **TIC** Demetrio Stratos **TIC** Susy goes to Mosca **TIC** Lirica d'estate **TIC** Freak Brothers **TIC** Robert Crumb **TIC** Massimo Giacon **TIC** Fofi e i treni di oggi **TIC** Assenteisti europeisti **TIC** Aids: il nome della legge **TIC**

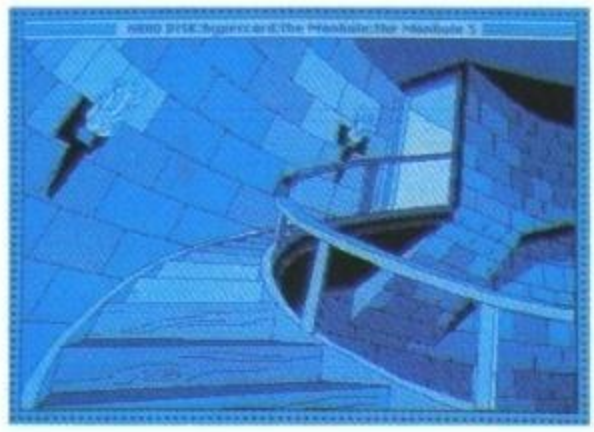
In edicola a giugno

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





**Come i suoi luoghi e i suoi abitanti, anche la topografia del mondo di *Manhole* è magica. Delle strane porte permettono collegamenti inattesi tra le diverse schermate e, a volte, il giocatore può osservare la stessa scena da prospettive totalmente diverse, a seconda della strada presa. Per esempio, potrebbe essere invitato a bere una tazza di tè con un simpatico coniglio, o arrivando da altre vie, essere costretto a dividere con un elefante la barca che galleggia nella tazza di tè del coniglio!**

Engine (che viene lanciato negli Stati Uniti proprio in questi giorni, n.d.r.), il quale ci interessa molto, come anche le nuove console della Nintendo e della Sega. Vogliamo essere flessibili e poter produrre programmi per diversi tipi di lettori. Anche i computer seri hanno lettori CD ROM, che non servono solo per i giochi. La qualità del PC Engine con CD ROM è di poco inferiore a quella dello standard CDI e, con un po' di fortuna, si troverà un ponte tra i lettori per CD audio ed i sistemi CDI. Si dovrebbe essere in grado di caricare lo stesso disco su diversi sistemi".

## SOTTO IL TOMBINO

Descritto come "un esplorazione fantastica per bambini di ogni eta'", *Manhole* (che significa tombino, n.d.r.) trascina l'utente in un mondo meravigliosamente contorto e affascinante che prende gli scenari in prestito dalle classiche fiabe per ragazzi, come Alice nel paese delle meraviglie e Jack la pianta di fagiolo. Il giocatore si muove in prima persona, esplorando gli scenari ed interagendo con il mondo del gioco.

Punta, clicca, guarda e ascolta: è tutto quello che si deve fare per esplorare il mondo di *Manhole*. All'inizio del gioco, si puo cliccare su una pompa da incendio o su un tombino. Cliccate sul tombino e vedrete il coperchio spostarsi di lato ed una gigantesca pianta di fagioli crescere a dismisura. A questo punto, il giocatore ha tre strade possibili: dentro l'idrante, su per la pianta di fagioli o giù nel mondo sommerso sotto il tombino.

Il gioco è semplice, quasi infantile. Si va in giro toccando gli oggetti per scoprire quello che succede. A volte, cliccando su uno dei personaggi, questi parla: legge cioè il fumetto che appare sul video. Può anche succedere che alcuni si mettano a parlare in francese, che sarà prontamente tradotto in inglese da un passante che capita di lì. Basta toccare le porte o i cassetti perche si aprano, rivelando il loro interno misterioso. Nell'universo del gioco, basta toccare gli oggetti per usarli; ci sono delle tastiere da suonare e libri da leggere, e si puo accendere la radio o la televisione, se si trova l'interruttore, con tutti gli effetti digitalizzati per rendere realistica l'azione. L'effetto d'insieme, per un adulto, è piacevole e credibile. Per un bambino, *Manhole* è certamente affascinante.

Come dimostrazione del potenziale dei prodotti interattivi su CD, *Manhole* è un interessante prototipo. Anche se i suoni campionati, la grafica monocromatica tipo fumetto e gli scenari fantastici non sono nulla di nuovo, il modo in cui sono collegati in *Manhole* suggerisce nuove idee, molto più audaci di quelle che inspirò a suo tempo un gioco al laser come *Dragon's Lair*.

In *Manhole*, tutto quello che il giocatore deve fare è di spostare il puntatore per lo schermo e cliccare gli oggetti interessanti. L'interazione è totale, la sensazione di esplorare un nuovo ed insolito mondo è convincente. Provate ad immaginare cosa sarebbe *Manhole* con delle vere immagini video.

## INTERAGIRE CON LA VIRGIN

Di tutte le case di software che stanno studiando le possibilità dei CD interattivi, la Virgin Mastertronic è forse quella meglio piazzata per


68000 e dintorni... s.a.s.

VENDITE ANCHE RATEALI FINO A 36 MESI !!! NO ANTICIPI !

Commodore Point
Software Point
User Point

AUTORIZZATO

| | | | |
|---|---|---|---|
| AMIGA 500 | L. 925.000 | CBM C64 NEW | L. 289.000 |
| ESP. 512K | L. 319.000 | CBM 1541 II | L. 358.000 |
| DRIVE EXT | L. 229.000 | CBM 1530 C2N | L. 69.000 |
| MODUL. TV | L. 58.000 | ALLINEA TEST | L. 29.000 |
| VIDEON 1.0 | L. 420.000 | MICKY II | L. 66.000 |
| INT. MIDI | L. 63.000 | FINAL IV | L. 76.000 |
| ANTIDRIVE | L. 19.000 | REFLEX COPY | L. 44.000 |
| KIK 1.3 | L. 139.000 | D.S. KIT | L. 8.900 |

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Telefonare allo 02 - 42.31.035

Materiale originale con garanzia di COMMODORE ITALY
Eccellente soft. point
Tutto per il tuo computer

PREZZI IVATI

PERMUTIAMO IL TUO USATO

SE COMPRI IL NUOVO !!

SCONTI INCREDIBILI

68000 e Dintorni s.a.s.
Via Washington, 91
20146 Milano - Italy

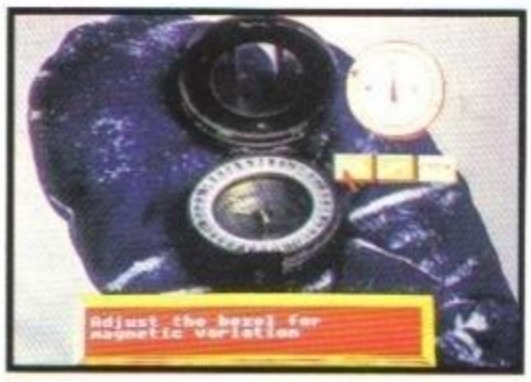
| | | |
|---|---|---|
| AMIGA 500 + DRIVE EXT. + 2 JOYSTICK | L. | 1.149.000 |
| AMIGA 2000 EXP. CARD 2 MEGA/8 | L. | 1.149.000 |
| CBM 64 N. + 2 JOYSTICK + 1530 C2N | L. | 364.900 |
| CBM 64 N. + 1541 II + 2 JOYSTICK | L. | 679.900 |
| MINIGEN GENLOCK AMIGA SEMI-PROF. | L. | 399.000 |
| MODEM 2400 HS SMARTLINE + SOFT. | L. | 399.000 |
| MODEM 9600/19200 NMP CLASS 5 | L. | Telefonare |
| PROFEX 2000 2 MEGA FAST RAM A500 | L. | 1.299.000 |

VASTISSIMA BIBLIOTECA SOFTWARE ORIGINALE


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/




**Una serie di fermo-immagini possono essere collegati insieme per produrre le sequenze desiderate. Prima di poter fare un rilevamento valido con la bussola, questa va adattata al campo ma-gnetico locale...**

produrre programmi multi-mediali. La società madre, la Virgin, è già presente in molti settori, quali editoria, musica, produzione video e cinematografica e computer giochi: tutti settori legati alla creatività, che potrebbero alimentare i programmi interattivi su CD del futuro. Non ci si deve, quindi, sorprendere che alla Virgin abbiano istituito un'unità Media Interattivi...

Circa 18 mesi fa, ha iniziato lo sviluppo di un programma interattivo basato sulla spedizione polare britannica del 1982, condotta da Sir Ranulph Fiennes. Al gruppo di lavoro della Virgin sono state fornite diverse ore di filmati e 500 diapositive per produrre una simulazione interattiva della vera spedizione, che fosse "tanto gradevole e divertente quanto istruttiva".

Lo scopo era quello di simulare l'esperienza globale, dalla pianificazione del progetto alla sua esecuzione, con i partecipanti che interagiscono tra di loro e con il programma. Questo doveva essere molto di più di un lavoro sperimentale e "teorico". Ci si aspettava che il programma vendesse e, addirittura, che procurasse degli utili... "Il principale obiettivo didattico del progetto era di realizzare un software che sviluppasse capacità interpersonali: volevamo che fosse pubblicato, così abbiamo fatto in modo che girasse sul sistema standard in uso nelle scuole inglesi, il sistema Domesday della BBC", ci ha spiegato William Beckett. (Il sistema Domesday, che utilizza un lettore Laservision collegato ad un computer BBC, è stato installato in circa 2.000 scuole inglesi. Il suo costo è di circa 9 milioni di lire. n.d.r.)

Naturalmente, lo scopo principale del progetto "Polo Nord" era di sviluppare una metodologia per scrivere programmi interattivi che facciano uso di materiale video e di fotografie: "Abbiamo affrontato il lavoro con dei criteri molto rigidi" ha proseguito Beckett, "ma ritenevamo che valesse la pena precorrere i tempi per studiare le tecniche di produzione dei programmi su CD, sviluppando così delle capacità all'interno dell'azienda. Il solo modo di imparare è di produrre realmente qualcosa".

Non è ancora chiaro quale sarà il mezzo che emergerà nel prossimo paio di anni. Sebbene fondere insieme in un sistema di facile uso immagini video e computer non sia una delle cose più facili da fare, sembra che il CD sarà il supporto per questo tipo di prodotto. Il nostro programma è stato progettato in modo da potere essere trasferito sui sistemi CD, ma siccome il sistema Laservision (il videodisco al laser, n.d.r.) è già una realtà, abbiamo usato quello."

### DVI O CDI?

Willam Beckett e l'unità Media Interattivi della Virgin hanno esaminato sia il CDI che il DVI e stanno tenendo d'occhio tutte le nuove tecnologie interattive. "A noi non importa quale sarà la tecnologia vincente", spiega ancora Beckett, "se sono state prese le decisioni giuste in fase di progetto, il prodotto può essere trasportato su qualunque supporto. Per esempio, abbiamo già imparato che è meglio usare immagini da pellicola che non da nastro magnetico."

"Il problema del DVI è che ha bisogno di un sistema molto potente per la decompressione dei dati e non sono affatto sicuro che sia una cosa necessaria per i programmi interattivi. L'interazione non è un processo lineare, per cui la possibilità di usare immagini video in movimento offerta dal sistema DVI non è proprio necessaria. Potrebbe essere più efficace usare i diversi piani offerti dal CDI, non fosse per altro che per le possibili differenziazioni che si possono introdurre nel programma.

"Il DVI ha decisamente un futuro. Si possono prevedere delle applicazioni eccezionali, ma il PC, lo ripeto, non e' necessariamente il punto di partenza: per fare girare i programmi DVI ci vogliono due schede ed un PC e sarà difficile tenere i costi dell'hardware sotto le 2000/3000 sterline (dai 4 ai 7 milioni di lire, n.d.r.). Dal punto di vista dei produttori, lavorare in DVI significa che tutto deve essere predefinito e compresso in partenza. Il CDI, grazie alla sua possibilità di avere sullo schermo finestre completamente animate, potrebbe essere più flessibile. L'ultima versione del CDI dovrebbe consentire l'uso di immagini video in movimento a pieno schermo ma, anche se così non fosse, non credo che possa costituire un grosso ostacolo. Basta che gli autori di giochi pensino a quello che ci possono fare...

### AVANTI CON LA VIRGIN

Il Gruppo Virgin nel complesso ha una vasta gamma di interessi, compreso un impianto di duplicazione per CD nel suo Megastore di Oxford street, a Londra, che può essere facilmente riadattato alla produzione di CD ROM. Attualmente il reparto interattivo della Virgin sta lavorando ai piloti di altri due programmi educativi. "Stiamo indirizzandoci verso dei prodotti specifici, solo per CD, che sono probabilmente in anticipo sui tempi di almeno un anno. Contiamo di essere in grado, prima o poi, di produrre anche giochi su CD ROM", ha aggiunto Beckett.

Ma, se i giochi da casa su CD ROM sono ancora al di là da venire, i coin-op con CD, prodotti dalla Arcadia, un'affiliata della Virgin, sono quasi una realtà, anche se per ora non sono disponibili dettagli. La tecnologia attuale, comunque, è già in grado di permettere al programmaore di coin-op con CD di sviluppare giochi molto più sofiticati di *Dragon's Lair*, che in confronto, è relativamente elementare.

**Il problema illustrato sul video è solo uno dei possibili problemi che si possono incontrare durante il viaggio. Alle domande che permettono più di una risposta, si risponde cliccando le icone.**

**I calcoli basati sui dati della spedizione reale fanno anch'essi parte della simulazione. Ma, contrariamente a quanto avviene in molti giochi, non si perde una vita quando si commette un errore.**

Il mese prossimo ★ La storia del CDI...



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

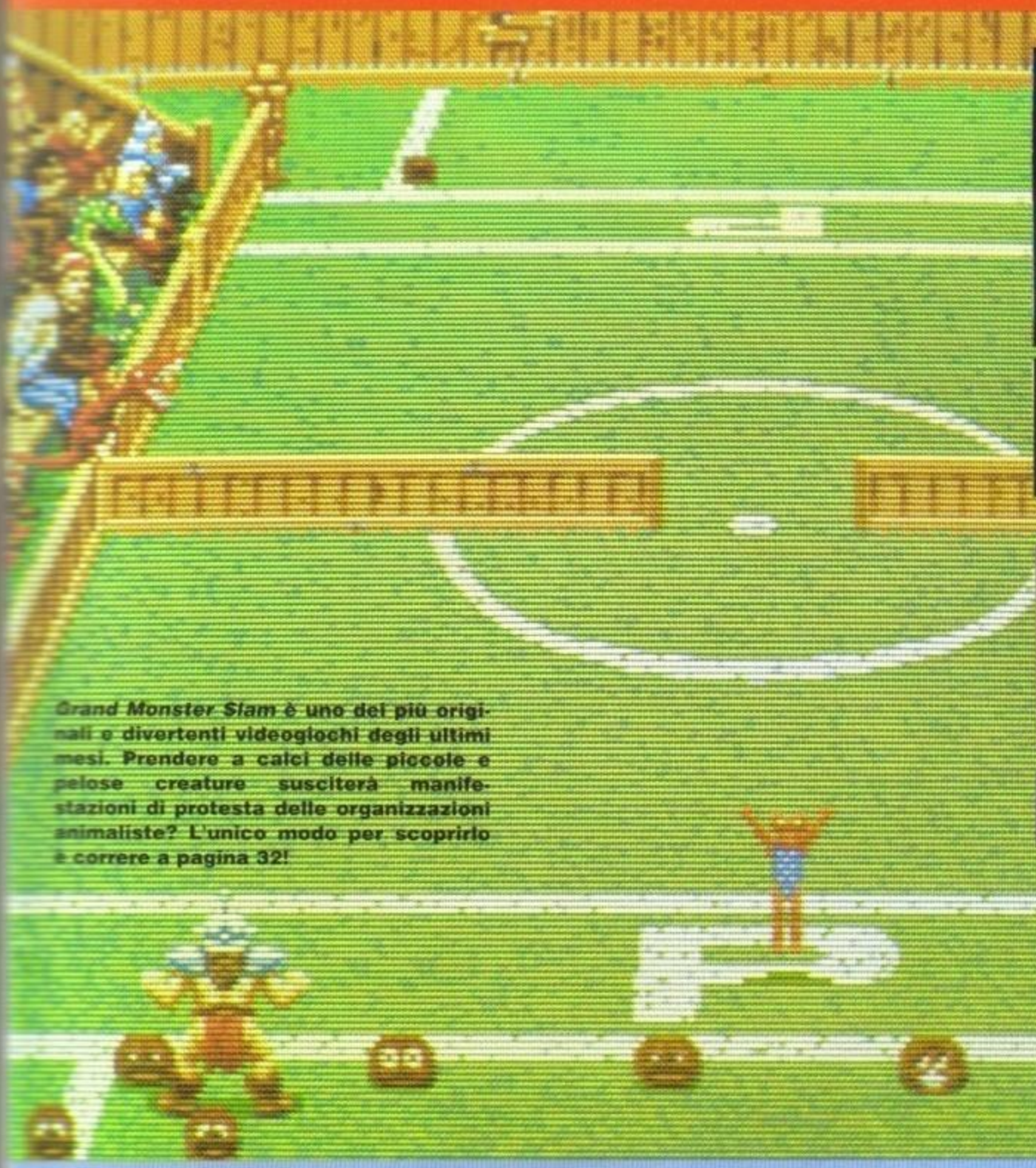
http://www.oldgamesitalia.net/

# PROVE SU SCHERMO

***Bio Challenge*** **è il videogioco che ha venduto di più in Francia dopo *Cap.Blood*. I francesi sono completamente impazziti? È veramente possibile avere 160 colori sullo schermo e un buon gioco? I robot soffrono di vertigini? Un'altra divertente novità a pagina 36.**

***Voyager*** **è in corsa per il titolo di miglior sparatutto in 3D che abbiamo mai visto. A pagina 28 vi spechiamo il perché.**

***Grand Monster Slam*** **è uno dei più originali e divertenti videogiochi degli ultimi mesi. Prendere a calci delle piccole e pelose creature susciterà manifestazioni di protesta delle organizzazioni animaliste? L'unico modo per scoprirlo è correre a pagina 32!**



## IL SISTEMA DI RECENSIONE DI K

**CURVE CIP**
Questo diagramma esclusivo indica graficamente il livello di interesse che un gioco suscita nel periodo di tempo considerato. All'inizio può essere assolutamente irresistibile ma lo finirete e poi vi annoierete dopo la prima settimana? La curva è accompagnata da un commento che spiega il perché della sua forma.

**GRAFICA**
Questo voto considera tutti gli aspetti grafici del gioco, quali lo scorrimento, l'animazione, i dettagli, l'uso dei colori e degli sprite. È specifica per ciascuna versione, quindi vengono presi in considerazione i limiti di ciascuna macchina - un gioco ben fatto per Spectrum avrà un voto più alto di un mediocre gioco per Amiga.

**AUDIO**
Qui si valutano la musica e gli effetti sonori. Anche questo è specifico per ciascuna versione ed è possibile che venga assegnato un voto alto anche a giochi per macchine limitate come lo Spectrum e il PC. I nastri audio aggiuntivi NON contano - sono parte della confezione e della presentazione e non vengono presi in considerazione in questo voto.

**FATTORE QI**
QI sta per Quoziente d'Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio il gioco. Gli sparatutto sono fortunati se prendono tre, mentre *Balance of Power* si merita un bel 9. Anche i giochi di enigmi come *Xor* e *Boulderdash* avranno un voto alto, non altrettanto i semplici giochi d'esplorazione poiché non necessitano alcun processo deduttivo. Anche giochi di piattaforme come *Nebulus* necessitano molto ragionamento e quindi avranno un buon voto.

**FATTORE GIOCO**
In pratica questa è una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkanoid* e *Flying Shark* richiedono virtualmente zero potere mentale ma sono notevolmente irresistibili. Quasi tutti i coin-op hanno un voto alto in questa categoria perché sono studiati per offrire soddisfazione immediata. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambi le cose.

**K-VOTO**
Non cade dal cielo - è direttamente correlato all'area delimitata dalla Curva di Interesse Previsto. Per ottenere un voto molto alto un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e continuare ad essere divertente nell'arco degli anni. Il fatto che un gioco non superi la barriera dei 900 non significa che merita di essere raccomandato - ecco qui di seguito una guida generale a quello che significano i voti.

**900+** un classico, raccomandato senza riserve.

**800-899** un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

**700-799** ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

**600-699** La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

**500-599** gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

**400-499** problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.

**300-399** non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

**200-299** qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

**100-199** un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga

**sotto 100** nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

**AFFINITÀ ARCADE**
Questo voto misura la competenza di un conversione da coin-op. Non considera la giocabilità ma quanto i programmatori siano riusciti a riprodurre il gioco originale, date le limitazioni del computer su cui gira.

**RIQUADRI VERSIONI**
Queste coprono informazioni specifiche per ciascuna versione relative alla grafica, l'audio, i problemi di caricamento, ecc. Se non c'è un riquadro per il vostro computer ma la versione è prevista, verrà trattata in un numero successivo nella Guida alle Nuove versioni.

**FOTO DI SCHERMO**
Ciascuna recensione è a colori perché altrimenti le foto di schermo non darebbero una chiara idea del gioco. La foto viene scattata dal recensore stesso cosicché le foto sono utili e informative e non schermi di caricamento, schermi dei titoli o altre cose irrilevanti.

**DIDASCALIE E ANNOTAZIONI**
Il loro scopo è di fornire il massimo di informazioni. In alcuni casi è più facile comunicare alcune cose visivamente. Con le didascalie e le annotazioni delle foto di schermo cerchiamo di dare un'idea più chiara possibile sul gioco.

**PIANO DELLE USCITE**
Questo contiene le informazioni su prezzi e sulle date d'uscita di tutti i computer trattati da K.

**I RECENSORI**
Ciascun gioco viene giocato dal maggior numero di gente possibile - dai redattori di ACE e da quelli di K. Se il voto e il giudizio dato da ACE non ci trova d'accordo lo modifichiamo. I recensori di ACE e quelli di K vantano una esperienza nella recensione di giochi quasi decennale e possono testare qualunque tipo di gioco. Non recensiamo niente finché non siamo certi al 100% di aver considerato tutto. Li abbiamo valutati fino in fondo - ora potete farlo anche voi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# VOYAGER

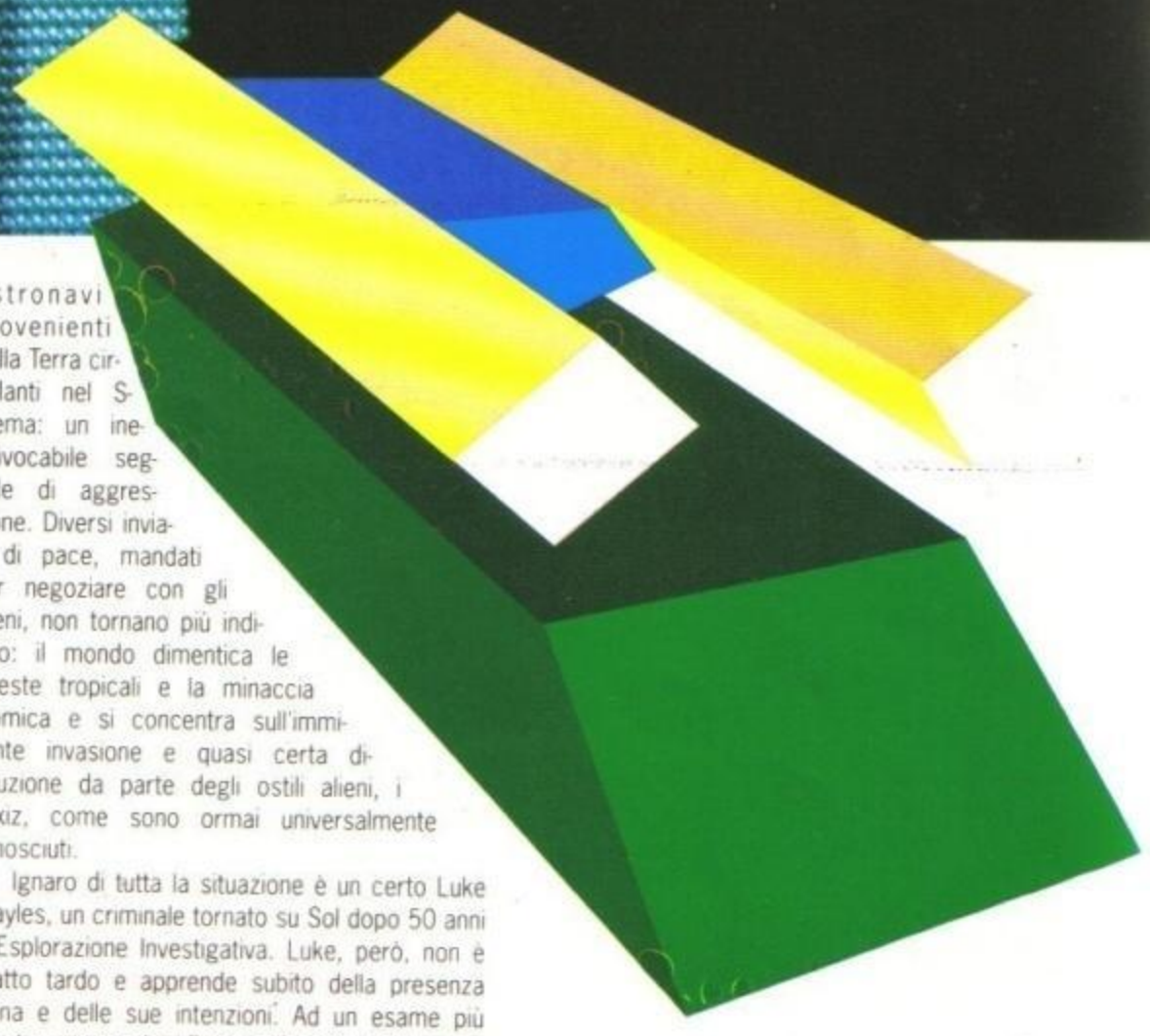
## Sulle lune di Saturno con la OCEAN

**TERRA,** 1977. Notizie dal mondo: la Regina d'Inghilterra celebra i 25 anni di regno, festeggiano anche i Sex Pistols a bordo di una barca sul Tamigi, sparando a tutto volume il loro ultimo successo "God Save the Queen" e viene lanciato il satellite Voyager II.

In qualche luogo dello spazio, 2032. I Sex Pistols sono stati da tempo dimenticati, la Regina Elisabetta II è morta e il Voyager II viene raccolto da una forma di vita aliena e riportato sul suo pianeta natale.

Terra, 2139. Data odierna. Nel Sistema Solare compaiono gli alieni e annientano tutte le astronavi provenienti dalla Terra circolanti nel Sistema: un inequivocabile segnale di aggressione. Diversi inviati di pace, mandati per negoziare con gli alieni, non tornano più indietro: il mondo dimentica le foreste tropicali e la minaccia atomica e si concentra sull'imminente invasione e quasi certa distruzione da parte degli ostili alieni, i Roxiz, come sono ormai universalmente conosciuti.

Ignaro di tutta la situazione è un certo Luke Snayles, un criminale tornato su Sol dopo 50 anni di Esplorazione Investigativa. Luke, però, non è affatto tardo e apprende subito della presenza aliena e delle sue intenzioni. Ad un esame più attento, scopre che i Roxiz utilizzano le 10 lune di Saturno come base per le loro forze. Gli rimane



### VERSIONE ST

La grafica fluida, veloce e colorata contribuisce a rendere il mondo del gioco estremamente verosimile. Dopo solo qualche partita, ne resterete agganciati e vi ci vorrà un bel po' di tempo per batterlo. Gli manca però quel qualcosa in più che vi terrebbe incollati allo schermo.

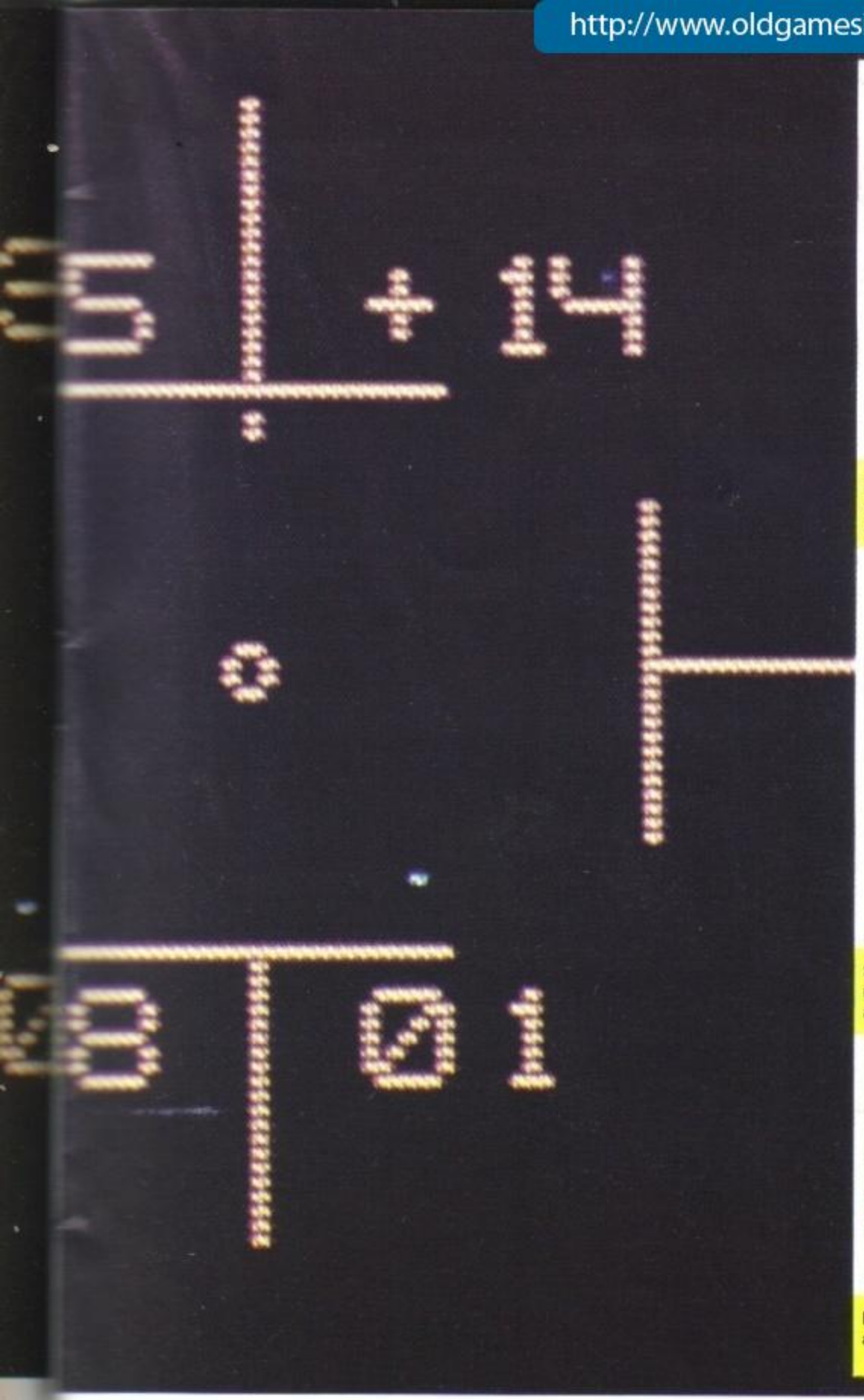
| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 9 | FATTORE QI | 4 |
| AUDIO | 7 | FATTORE GIOCO | 8 |

**K-VOTO 862**



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



**Facendo calare una telecamera, potete vedere e colpire i nemici esterni alla vostra navicella. E se vi stavate chiedendo come si presenta la vostra astronave... eccola.**

**Se siete alle strette, lanciate un missile radar per confondere i nemici, poi o ve la svignate oppure sparate agli alieni quando si ammassano attorno al missile.**

**Raccogliete la capsula che consente alla navicella di mettere le ali: ora sarà più facile affrontare gli alieni in volo.**

quindi aperta una sola possibilità: affrontare l'esercito dei Roxiz da solo.

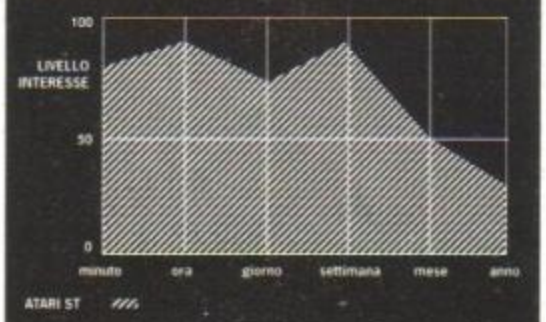
Nella vesti di Luke, partite da Janus e cercate di cancellare gli aerei alieni dalla faccia di una luna per poi passare a quella successiva attraverso un cancello spazio-temporale. Per combattere, dovete abbandonare la vostra nave appoggio e spedirla su Phoebe (la decima luna), dove vi aspetterà mentre voi vi spostate a bordo di una navicella. Questa navicella non è né troppo grande né ben equipaggiata: anzi, è dotata soltanto di un laser frontale, di un paio di bombe atomiche e di qualche piramide magnetica (piccole bombe d'energia). Dalla superficie di ogni luna potete raccogliere delle capsule lasciate cadere dalla nave appoggio durante il passaggio e accrescere così la vostra potenza di fuoco. Una capsula vi consente addirittura di trasformare la vostra navicella-carro armato in un'astronave e viceversa semplicemente toccando un tasto. Tale possibilità torna veramente utile, soprattutto quando dovete distruggere i velivoli alieni.

Ogni luna ha una difesa più potente rispetto alla precedente, non soltanto per il numero degli aerei nemici, ma per la loro intelligenza. La luna N.2, ad esempio, è infestata di orribili apparecchi chiamati Squashers che possono essere distrutti solo con le bombe atomiche, ma poiché ci sono sempre più Squashers di bombe atomiche, la vita può diventare molto difficile. (Un suggerimento: provate a intrappolare gli Squashers dietro agli edifici ed eliminate tutti gli altri aerei prima che si mettano in tre o in quattro ad inseguirvi; a quel punto lanciategli una bomba atomica e vedete come la prendono!)

*Voyager* sembra un po' uno *Starglider* in 3D, ma è meglio: non solo per la grafica, ma anche per l'azione di gioco. Non potete limitarvi a correre qui e là sparando all'impazzata, perché non funzionerebbe (tanto per cominciare, la quantità di carburante è limitata). Per sperare di sopravvivere e progredire è necessaria una certa tattica. E dovendo lavorare un po' di cervello, troverete il gioco molto più divertente del solito clone di *Battlezone* e continuerete quindi a giocarlo per molto tempo. La natura ripetitiva del gioco è, tuttavia, un punto a sfavore, che non gli permette di raggiungere l'agognata valutazione superiore a 900. Rimane comunque uno dei migliori sparatutto in 3D che abbiamo mai visto.

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| **ATARI ST** | L39000d | USCITO |
| **AMIGA** | L39000d | IMMINENTE |
| **IBM PC** | Versione prevista | |

**CURVA INTERESSE PREVISTO**




**La grafica vi conquista subito, ma ci vuole un po' di tempo per capire come affrontare gli alieni. Anche se lo completate nel giro di un mese, continuerete a caricarlo per almeno un anno.**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# RUN THE GAUNTLET

## I multi-eventi della OCEAN

**(Destra) ST – Una gara sull'acqua, pilotate un elicottero poco affidabile: tende infatti a generare momenti di inerzia, quindi attenti alle sovrasterzate.**

**SUPERCATS,** Quad e Meteore sono tutti mezzi di trasporto, per quanto possa sembrare strano, e sono tutti presenti in questo gioco basato sulla popolare serie televisiva britannica Run the Gauntlet.

In TV alcune squadre internazionali si affrontano in diverse gare su terra e acqua, per lo più alla guida di veicoli di vario genere. Nel gioco voi e un paio di amici potete sfidarvi in nove gare (tre gruppi di tre riprese ciascuno), anche qui per lo più alla guida di veicoli di vario genere.

Le gare di guida consistono in tre giri attorno a un percorso prestabilito, che varia a seconda del tipo di veicolo in cui vi trovate. L'azione è vista dall'alto, anche se nelle gare di guida con le dune buggy è vista "dall'alto e leggermente di lato". Come nella maggiore parte dei giochi Codemasters, i comandi sono semplicemente destra, sinistra, accelerare e frenare.

Sia che giochiate da soli o con amici, dovete correre per la pista contro due veicoli comandati dal computer: i tempi di ogni ripresa sono calcolati alla fine della gara ed i punteggi assegnati in base a chi è arrivato prima. Se non si riesce a raggiungere il livello richiesto, cioè ad arrivare fra i primi due, non si passa alla fase successiva, quindi dovrete proprio sfidare la sorte ed impegnarvi veramente per farcela.

Come è prevedibile, oltre ai veicoli del computer ci sono altri fattori che possono essere d'ostacolo. Le esplosioni sia in mare che in terra possono farvi perdere il controllo del veicolo per alcuni vitali secondi, mentre le collisioni con i veicoli del computer causano ritardi solo a voi, non a loro.

*Run the Gauntlet* non è fra i migliori giochi della Ocean. E' ben costruito e divertente (sebbene il rilevamento di collisione sia un po' difettoso), ma è troppo facile da padroneggiare per tenervi impegnati per mesi.

### VERSIONE ST

La grafica è buona, ma l'azione di gioco può essere molto frustrante. Una volta imparati i percorsi, non impiegherete molto a vincere tutte le gare.

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 8 | FATTORE QI | 2 |
| AUDIO | 6 | FATTORE GIOCO | 7 |

**K-VOTO 647**

**Spectrum – I Supercats sono i veicoli più lenti, anche se non è necessariamente un fattore negativo.**

### VERSIONE SPECTRUM

È tutto molto veloce e la grafica è fantastica. Più difficile dell'Atari, quindi la sfida vi impegnerà più a lungo, ma alla fine riuscirete ad avere la meglio. Un gioco divertente per il breve periodo, sul genere di Super Sprint e BMX Simulator.

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 8 | FATTORE QI | 2 |
| AUDIO | 3 | FATTORE GIOCO | 6 |

**K-VOTO 677**

**Amstrad – Alla guida di un elicottero. Servitevi della piccola mappa in alto nell'angolo per orientarvi lungo il percorso.**

### VERSIONE AMSTRAD

L'azione di gioco è più vicina a quella dello Spectrum piuttosto che a quella dell'Atari, quindi avrete di che giocare. La grafica è buona, essendo sia fluida che colorata. Probabilmente è la versione più piacevole di tutte quelle provate.

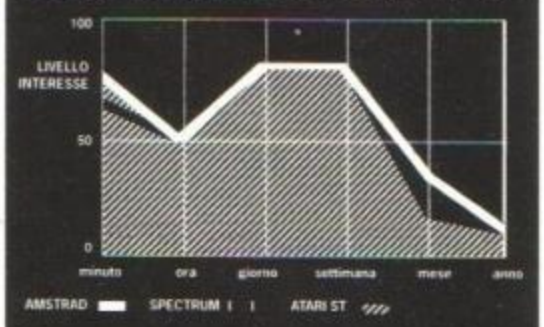
| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 8 | FATTORE QI | 2 |
| AUDIO | 4 | FATTORE GIOCO | 8 |

**K-VOTO 683**

### PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L39000d | USCITO |
| AMIGA | L39000d | USCITO |
| SPEC 128 | L15000c | USCITO |
| AMSTRAD | L15000c • L18000d | USCITO |
| C64/128 | L15000c • L18000d | USCITO |

### CURVA INTERESSE PREVISTO




**Dopo aver superato la frustrazione causata dai problemi di controllo, lo troverete molto piacevole - fino a quando non vincerete, cosa che accadrà molto prima di quanto pensiate.**

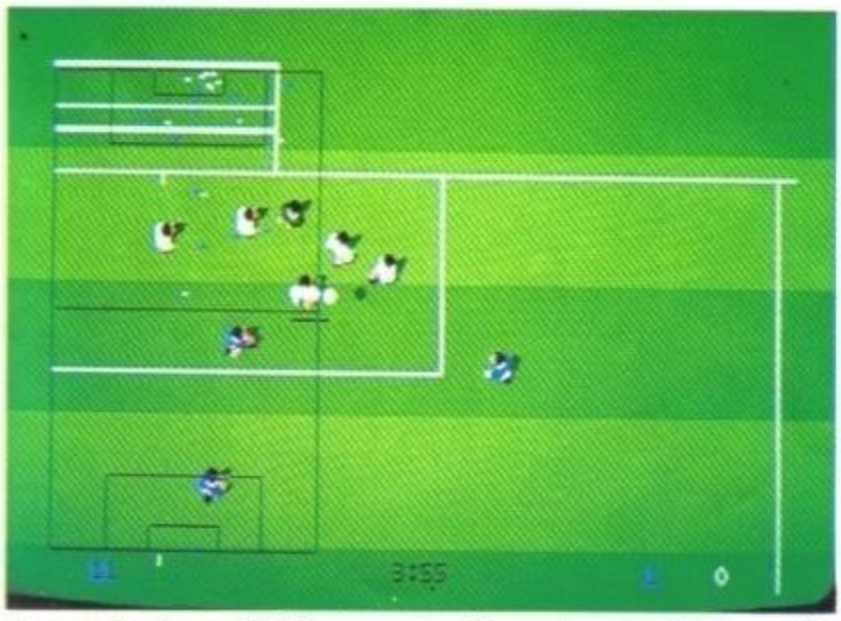


http://www.oldgamesitalia.net/

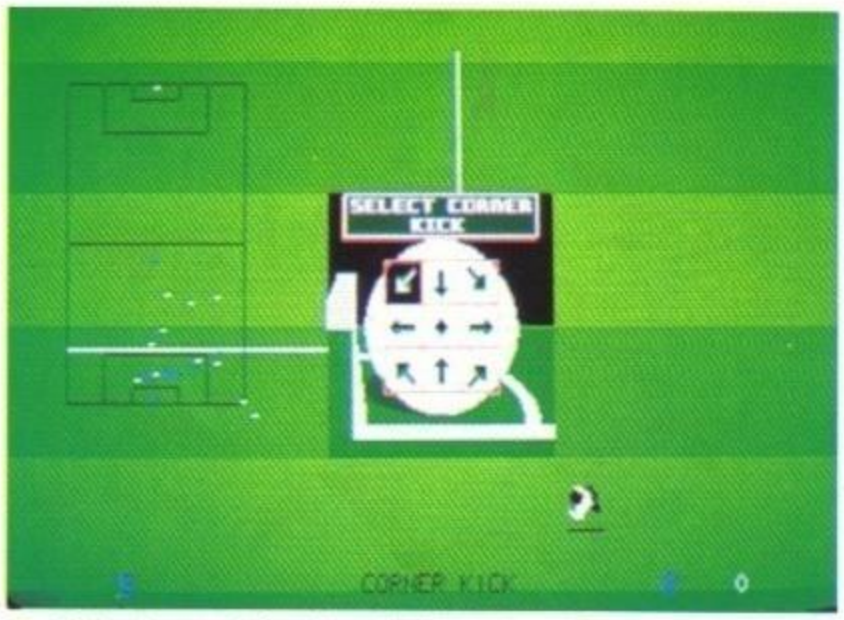
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





**La squadra in maglia bianca cerca di impedire a quella in maglia blu di egnare un altro gol. Se si vuole, è possibile ridurre le dimensioni del piccolo "radar" del campo in alto a sinistra.**




**Decidete dove calciare la palla (consultate il "radar" per vedere dove sono disposti i vostri compagni) e sperate in bene.**

# KICK OFF

## ANCO affila i tacchetti

**MENTRE** il mondo attende la comparsa di *Microprose Soccer* sui computer a 16-bit, la Anco si è insinuata con la sua simulazione calcistica a 11 giocatori per squadra. Vale al pena di prenderlo in considerazione o è meglio risparmiare i propri soldini?

Bè, vi possiamo assicurare che ne vale certamente la pena, perchè si tratta di uno dei migliori giochi di calcio che siano apparsi fino ad ora per i computer a 16-bit. Come è di moda oggi, il gioco è visto dall'alto e voi potete controllare il giocatore che si trova nella posizione migliore per impadronirsi del pallone. E' un gioco per uno o due giocatori, nel quale avete la scelta di giocare contro un amico oppure contro il computer.

Gli incontri durano da dieci minuti (cinque per tempo) ai novanta di una vera partita. Se non volete allenarvi prima (su rigori, calci d'angolo o semplicemente sul controllo di joystick) potete scegliere la vostra formazione ed entrare subito in campo.

Se vincete il lancio della monetina, potete decidere se giocare il primo tempo nella parte superiore del campo (il gioco si svolge in verticale, su e giù per lo schermo) o in quella inferiore: nel secondo le squadre cambiano campo. Sebbene non possiate vedere l'intero campo di gioco sullo schermo, c'è uno scanner in alto a sinistra che vi indica la vostra posizione rispetto al campo.

E il gioco com'è? I vostri giocatori controllano automaticamente il pallone una volta che ne vengono in possesso. Voltarsi con la palla al piede può richiedere un po' di tempo (tenete premuto il pulsante di fuoco prima di toccare la palla e la avrete come calamitata, rendendone più facile il controllo), ma una volta che avrete imparato la tecnica, troverete che la velocità del gioco lo rende piacevolissimo. Aggiungete all'ottima giocabilità un bel po' di livelli di abilità, una lega in cui giocare, un'opzione di salvataggio ed ecco che avete un titolo di successo.

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L29000d | USCITO |
| AMIGA | L29000d | IMMINENTE |
| C64/128 | L15000c • L15000d | IMMINENTE |
| IBM PC | L39000d | IMMINENTE |

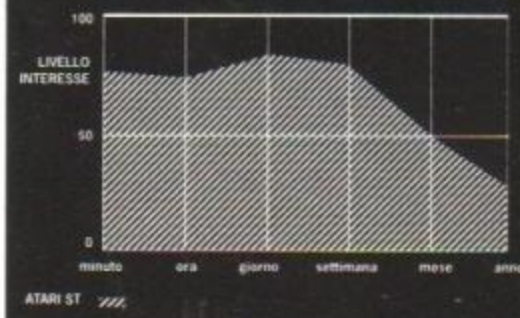
**VERSIONE ST**

La grafica e l'animazione sono buone, il sonoro non è niente di particolare, ma lo è la giocabilità. Un grande gioco di calcio che vi farà fare la coda per fare la tessera.

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 8 | FATTORE QI | 3 |
| AUDIO | 5 | FATTORE GIOCO | 8 |

**K-VOTO 821**

**CURVA INTERESSE PREVISTO**




**Ci vuole un po' a capire i comandi, ma una volta che ci siete riusciti c'è da divertirsi a lungo.**

# DANGER FREAK

**Rainbow Arts, versione C64, L15000c/d**

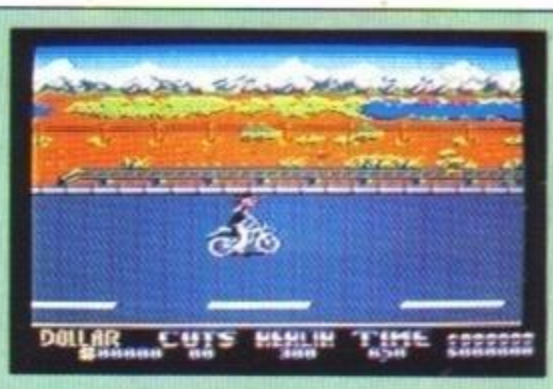
In Germania si sono finalmente decisi a produrre software originale invece di limitarsi a cloni di coin-op. Questo gioco vi mette nei panni di uno stuntman che tenta di girare diverse scene davanti alla cinepresa.

La prima sequenza è una strada a scorrimento orizzontale piena di pericoli quali rampe, buche, pozzanghere, poliziotti e sbarre di ferro. Tutti questi elementi devono essere aggirati, schivati o superati il più in fretta possibile. Ogni errore provoca tagli nella pellicola, compromette la vostra salute e fa alzare il budget del film. Se commettete troppi errori si deve ricominciare tutto da capo.

Al termine della sequenza, dovete saltare su un'auto e da lì raggiungere una scala di corda che penzola da un elicottero. Non c'è niente di facile e ci vorrà molto tempo, e molte frustrazioni, per riuscire ad eseguire tutto alla perfezione.

Dopo uno schermo intermedio simile a *Super Sprint*, si ritorna al lavoro di controfigura, questa volta sull'acqua. Ci sono alcuni ostacoli da evitare come nella prima parte, ma più facili. La terza sezione vi porta in volo, dove verrete attaccati da tutte le specie di uccelli e di aerei, che dovrete evitare.

In definitiva, il gioco è troppo debole per tenervi agganciati a lungo, ma è abbastanza divertente.




**Siete sull'autostrada per l'inferno: mantenere la velocità e allo stesso tempo evitare gli ostacoli è estremamente difficile.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 7 | FATTORE QI | 2 |
| AUDIO | 7 | FATTORE GIOCO | 6 |

**K-VOTO 587**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K PROVE SU SCHERMO

900

# GRAND MONSTER SLAM

Un quarantotto firmato GOLDEN GOBLINS

Il gioco principale: l'amazzone ha quasi calciato tutti i Beloms. Ancora uno, poi correrà verso la vostra zona.

La foto in alto mostra gli otto concorrenti del primo torneo: voi siete quello in alto a sinistra. Nella foto sotto, la scheda del vostro avversario: l'amazzone Sonja.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



CHE razza di mostro è quello che prende a scarpate dei piccoli e simpatici animali pelosi, facendoli volare per aria? Un mostro che vuole vincere! Per vincere, in questo gioco, si devono proprio colpire i simpatici ed amabili "Beloms" con le dure e resistenti suole dei propri scarponi.

*GMS* si svolge nella terra di Ghold, dove goblin, gnomi, orchi, umani e altre razze di mostri vivono l'una accanto all'altra in per-fetta ostilità. Per evitare un completo collasso dell'ordine sociale, i mostri limitano le potenziali battaglie al terreno di gioco.

Voi siete uno gnomo, ma non abbattetevi, perché gli gnomi sono bravi in questo gioco. Nelle prime due sezioni, vi ritrovate con altri sette contendenti in una gara ad eliminazione diretta. I giocatori della prima sezione non sono particolarmente abili, ma nessuno di loro si lascierà battere facilmente.

Le gare si svolgono tra due contendenti per volta, su un terreno di gioco visto sempre dall'estremità in cui si trova il vostro gnomo. Davanti ad ogni giocatore c'è una linea di fondo con sei Beloms allineati sopra. Muovendosi lungo la linea, si devono lanciare i poveri Beloms, con un calcio, verso gli avversari, mandandoli tutti dall'altra parte del campo e poi correndo verso la linea di fondo opposta.

Se si riesce a colpire un avversario con un Belom, lo si atterrerà per un certo tempo: una buona occasione per calciarne altri verso di lui. I Beloms si allineano automaticamente sulla linea di fondo per essere calciati, il che è da masochisti visti i calcioni che prendono. I tiri possono essere angolati in entrambi le direzioni o anche solo verso l'alto, sebbene in questo caso possano finire sugli spettatori, procurando una penalità al malaccorto giocatore.

Naturalmente, in un gioco come questo, le penalità sono tutto tranne che normali. Consistono nel calciare un Pelvan (un grande papero) nella zona di meta avversaria; se ci si riesce, tre Beloms rotolano nella zona di meta del "portiere", se invece questi para il tiro, un Belom rotola verso la linea di fondo del calciatore. Anche i giocatori controllati dal computer possono sbagliare e subire delle penalità, ma ovviamente dipende da quanto sono abili.

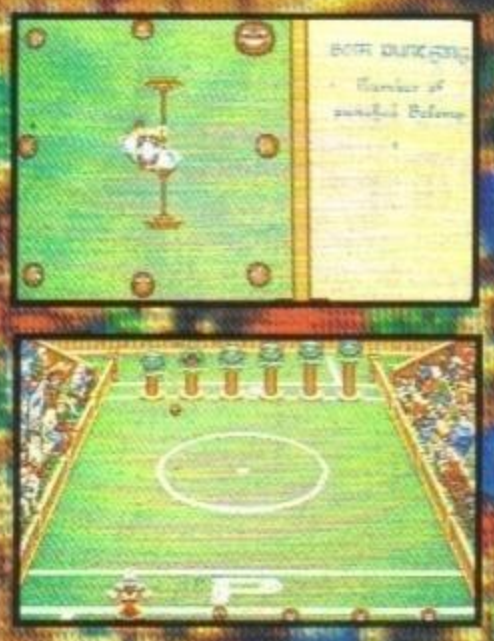
Potrà sembrare semplice, ma è completamente maniacale, con lo gnomo che corre su e giù per la linea di fondo nel disperato tentativo di calciare i Beloms e di evitare quelli che arrivano. Bisogna imparare assolutamente ad indirizzare i colpi così da atterrare l'avversario, il che però non è facile visto che deve essere fatto in fretta. Ciò è ancora più difficile nella seconda parte, perché in mezzo al campo c'è una staccionata di legno con una apertura. I colpi ora devono essere tirati oltre la staccionata, oppure attraverso l'apertura.

Dopo ogni partita, i Beloms si prendono la rivincita per tutti i calci ricevuti, circondando il giocatore per fargli il solletico. Si riesce a respingerli per un po', ma alla fine, la sconfitta è inevitabile. Più a lungo si sopravvive, maggiore sarà il punteggio ottenuto.

Una volta giocata la finale, si deve superare una prova di qualificazione, nella quale si devono calciare i Beloms nelle fauci dei "Faultons", appollaiati su delle colonne. Le colonne sono di diverse altezze e bisogna centrare un dato numero di tiri per qualificarsi al torneo successivo.

Nella terza parte del gioco dovrete sconfiggere tre campioni per ottenere la vittoria finale. Purtroppo per voi, posseggono abilità magiche che vi sorprenderanno.

Malgrado sia semplice e ripetitivo, il gioco è piuttosto coinvolgente. Ha la stessa capacità di attrazione di *Speedball*. Tornerete a giocarlo regolarmente, perché le partite sono sempre diverse una dall'altra ed sono sempre impegnative. È crudele, gretto e meschino trattare i Beloms a questo modo, ma è spassosissimo.



**I due sotto-giochi, Revenge of the Beloms e Faulton Feeding. (Sopra) Un Belom è stato respinto in alto a destra, ma ne è in arrivo un altro. (Sotto) Riuscirà quel Belom in volo ad entrare nelle fauci spalancate del Faulton.**

## PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| **ATARI ST** | Price nc | IMMINENTE |
| **AMIGA** | Price nc | USCITO |
| **C64/128** | Price nc | IMMINENTE |
| **IBM PC** | Price nc | IMMINENTE |

Non sono previste altre versioni

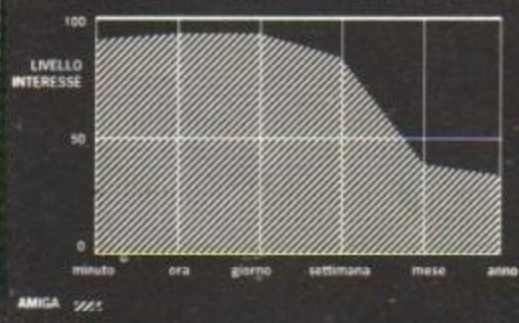
## VERSIONE AMIGA

La grafica e l'animazione sono eccezionali ed i poveri piccoli Beloms ne sono l'esempio più rilevante: tremano, sfrecciano in aria e si spiaccicano sullo schermo. La musica e gli effetti sono gradevoli e ben fatti, come l'urlo della folla o i grugniti degli sfidanti.

**GRAFICA** 8 **FATTORE QI** 3
**AUDIO** 7 **FATTORE GIOCO** 7

**K-VOTO 900**

## CURVA INTERESSE PREVISTO




**Prendere a calci i Belom è divertentissimo, ma ci vuole concentrazione e perseveranza. Lo giocherete per mesi visto che non ci sono due partite uguali e gli avversari sono diversi tra di loro.**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# RAIDER

## Nello spazio con la IMPRESSIONS

**Arrivato al secondo sistema, il giocatore deve infilarsi nel planetoide attraverso l'apertura sulla sinistra e distruggere le postazioni di fuoco, evitando la contraerea nemica!**

Ai proprietari dell'Amiga sono state negate le conversioni dei cloni di *Gravitar/Lander*, *Thrust* e *Oids*, ma ora questo nuovo titolo della Impressions dovrebbe riuscire a rimettere le cose a posto.

Come tutti i suoi predecessori, la navicella del giocatore è soggetta a ogni possibile legge di gravità ed è controllata dalla tastiera tramite i comandi, ormai standardizzati, di rotazione e spinta, con il paesaggio che scorre attorno al velivolo al centro.

Il gioco è ambientato nello spazio profondo (non è così per tutti?) e la missione del giocatore è quella di visitare quattro pianeti in ciascuno degli otto sistemi stellari e recuperare da ognuno una capsula di carburante rubata. Una volta raccolte le quattro capsule, la navicella viene guidata verso una centrale elettrica automatizzata, in cui le capsule vanno posizionate nella giusta locazione. Se l'impresa ha

**Dopo aver eliminato le armi nemiche nel primo livello, la navicella usa il raggio di trazione per raccogliere la capsula carburante.**

successo, siete ricompensati con l'accesso al sistema successivo e con la parola chiave che vi permetterà di saltare il sistema stellare precedente quando in seguito rifarete un'altra partita.

Le capsule vengono rilasciate soltanto dopo aver neutralizzato, con il cannoncino della navicella, tutte le difese planetarie. A questo punto si utilizza un raggio trattore, che funziona anche da scudo, per raccogliere la capsula e qualsiasi tanica di carburante di riserva trovata sulla superficie del pianeta.

Sebbene Raider si sia fortemente ispirato a Oids e Thrust, non riesce ad avere lo stesso impatto dato il tema poco originale. Inoltre, il sistema di comando è meno preciso rispetto ad altri giochi dello stesso genere, poiché l'inerzia della navicella è un po' eccessiva. La differenza, tuttavia, è rilevabile soltanto da chi è abituato a giocare coi precedenti cloni di Gravitar/Lander: chiunque sia nuovo al genere si adatterà velocemente allo stile di gioco, mentre i veterani potranno esercitare la loro vecchia arte su una tela nuova.

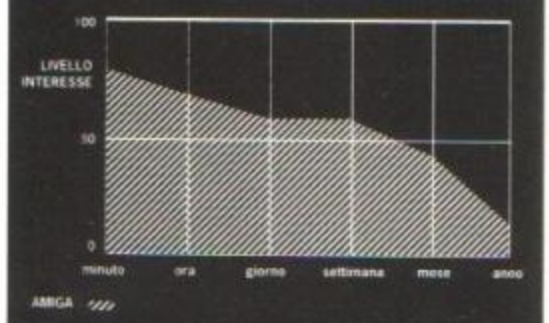
| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L39000d | IMMINENTE |
| AMIGA | L39000d | USCITO |

**VERSIONE AMIGA**

Mentre lo scorrimento multidirezionale è molto fluido, la grafica è di qualità leggermente dilettantesca. Il sonoro si riduce agli effetti campionati per la spinta, i colpi e le esplosioni, che sono adeguati, ma niente di più.

GRAFICA 5 FATTORE QI 4
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 7
**K-VOTO 674**

**CURVA INTERESSE PREVISTO**




L'ormai collaudata azione di gioco è divertente ed il sistema di ingresso con parola chiave aiuterà a mantenere alto l'interesse per molto tempo.

# SILKWORM

**Rebel, versione ST, L39000d**

Di sparatutto se ne contano a bizzeffe, allora perché proprio questo dovrebbe distinguersi dal mucchio?

Il fatto di avere quasi tutto quello che si desidera in un gioco di questo tipo è già qualcosa. Volete un'opzione simultanea per due giocatori? Subito serviti. Volete guardiani di fine e medio livello da distruggere? Ci sono. Volete la possibilità di acquisire potenza di fuoco extra per colpire più facilmente i bersagli d'aria e di terra? Nessun problema.

Cominciate a farvi un'idea? Bene. Ora lo scenario: pilotate un elicottero (se giocate in due, l'amico guida una jeep) attraverso un paesaggio a scorrimento orizzontale continuo e colpite tutto ciò che vi intralcia la strada, compresa la generosa dose di fuoco contraereo sparato dal nemico. Potete perdere tre vite, prima che appaia la prima delle tre opzioni "continue", quindi in effetti le vite a disposizione sono nove (ancora non abbastanza, ragazzi!). Nel complesso, *Silkworm* è un buon sparatutto: né più né meno. Gli aerei nemici sono di vario tipo, c'è tanto da sparare (abbastanza da tenervi impegnati per un bel po' di tempo) ed è garantito che il pulsante di fuoco del vostro joystick ci rimetterà qualche anno di vita.

**Un momento tranquillo dopo aver annientato una base missilistica ed evitato un carro armato.**

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 9
**K-VOTO 735**



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Typhoon presenta una borsa piena di Spiritelli dimenantisi allo Spiritello arrabbiato nell'armeria.

Al secondo livello (ecco perché il mare più scuro) TT aspetta al centro del villaggio dell'isola, pronto a colpire i due aereovolanti che stanno avvicinandosi per annientarlo.

# TYPHOON THOMPSON

## BRODERBUND/DOMARK provocano una burrasca

**FLIGHT** 396 precipita sulla superficie di Aguar, un mondo Oceanico nel sistema Omega, e tutti i passeggeri risultano dispersi... tranne uno. Un bambino piccolissimo sopravvive al disastro e viene adottato dai Sea Sprites, che abitano le placide acque di Aguar. Dopo vari inutili tentativi di salvare il bimbo, il gravoso compito ricade sulle spalle del riluttante eroe Typhoon Thompson.

Convinto a forza a salire a bordo della sua slitta a reazione, Thompson si dirige verso il gruppo di isole più vicino, dove è accolto dagli Spiriti Guardiani, gli ultimi superstiti di una civiltà da tempo scomparsa, che lo aiutano nella sua ricerca. All'inizio di ogni livello, richiedono un determinato oggetto (pugnale, martello, aerostato o dispositivo di difesa) tenuto nell'arsenale degli Sprite al centro di un "villaggio" di sei isole. Per prendere l'oggetto, Thompson deve catturare tutti gli Sprite delle isole circostanti e barattarli per l'oggetto richiesto con lo Sprite imbestialito che si trova nell'arsenale centrale.

**Dopo un tentativo fallito, gli Spiriti Guardiani installano una nuova slitta a reazione sotto Typhoon dopo averlo fatto levitare.**

Gli Sprite emergono dalle loro abitazioni nell'arcipelago quando viene colpita un'isola oppure automaticamente dopo un breve periodo di tempo. I piccoli anfibi sono rinchiusi in piccoli hovercraft chiamati Flyers, che si dirigono verso la slitta di Thompson e cercano di eliminare quel piccolo disturbo in tantissimi modi, compresi missili e metodi più diretti.

Un colpo di mitragliatrice della slitta ed il Flyer è distrutto: lo Sprite viene sparato in aria con un sibilo, per andare a precipitare poco più in là con un bel tonfo. Typhoon deve raggiungerlo finché è tramortito, raccoglierlo e metterlo in un sacco: altrimenti, la creatura riprende i sensi e, con la velocità di un delfino, se ne torna a nuoto alla sua isola.

Una volta catturati tutti gli Sprite e barattatili con l'oggetto richiesto, Thompson può tornare a far visita ai Guardiani per avere gli ordini per il livello successivo e ricevere, inoltre, un'arma extra.

Lo scenario illustrato può sembrare un po' bizzarro, ma l'azione di gioco è in realtà molto immediata e coinvolgente. L'insolito comando tramite mouse della slitta diventa presto naturale. L'unico svantaggio è che l'azione di gioco limitata viene presto a noia per eccessiva familiarità o per aver completato il gioco (anche se non è semplice). Tuttavia, *Typhoon Thompson* ha qualità da vendere ed è decisamente un buon squillo di tromba per il ritorno della Broderbund.

### PIANO DELLE USCITE

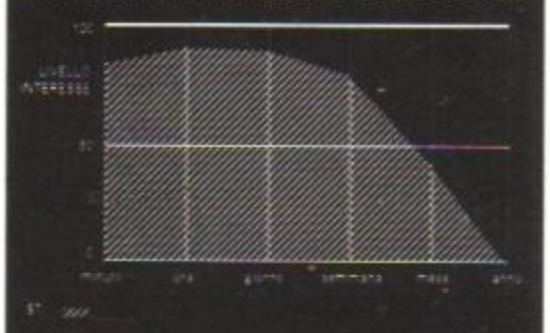
| | | |
|---|---|---|
| **ATARI ST** | L39000d | IMMINENTE |
| Non sono previste altre versioni | | |

### VERSIONE ST

Le foto non rendono giustizia alla grafica di *TT*: bisogna vederla per capire. L'animazione è senz'altro superba, anche con personaggi così minuscoli, e l'effetto acqua viene accresciuto da stupendi spruzzi e gorgoglii. Il 3D è altrettanto fantastico: il movimento è estremamente fluido e l'illusione di profondità quasi perfetta. Il sonoro è minimo ma usato in modo eccezionale, con buoni effetti sonori che si affievoliscono realisticamente con la distanza.

**GRAFICA** 9 **FATTORE QI** 3
**AUDIO** 6 **FATTORE GIOCO** 9
**K-VOTO 822**

### CURVA INTERESSE PREVISTO



Inizialmente è semplicemente stupefacente, e la sfida vi appassiona per una o due settimane prima che la ripetitività inizi ad uccidere l'interesse.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Per distruggere l'essere blu meccanico a sx, KLIPT deve portarsi vicino alla piattaforma a carica singola...

...ed eseguire un salto verticale con rotazione. "Smangiando" la piattaforma cadeverso sx, distruggendo la creatura.

919

# BIO CHALLENGE

La prima recensione su DELPHINE SOFTWARE e PALACE

Il primo guardiano di fine livello nella sua caverna. Un tiro ben assestato lo colpisce propio in mezzo agli occhi.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**RICHARD** Clayderman ha fatto guadagnare un sacco di soldi alla Delphine Records: infatti, è uno dei musicisti che vende di più a livello mondiale. "Che c'entra Richard Clayderman con *Bio Challange*?", vi chiederete. Beh, la Delphine è entrata alla grande nel mondo del software ed ha prodotto il programma più venduto in Francia dopo *Captain Blood*.

Scritto dagli autori di *Space Harrier* per ST, Bio Challenge ha uno scenario tipicamente francese (cioè strano) ed un gioco innovativo ed originale.

Il giocatore veste i panni di un cyborg KLIPT, che ha un corpo dai robot ma un cervello da essere umano. Per testare l'efficacia dell'esperimento, KLIPT deve terminare tutti i sei livelli della bio-sfida.

Ogni livello è suddiviso in "pianeti" a cui si accede toccando dei teletrasportatori di diversi colori, che svolazzano nella parte superiore dello schermo. Si completa il livello raccogliendo quattro pezzi di amuleto dai vari pianeti, e quindi sconfiggendo l'enorme guardiano di fine livello.

I pianeti sono costellati da profondi crepacci, piattaforme mobili (chiamate "charge slabs") e tre tipi di esseri bionici: i più piccoli volano in formazione attraverso lo schermo, quelli medi rimangono sospesi alle piattaforme, mentre i più grandi e meccanici si muovono saltando sul terreno.

Se non fosse per il fatto che le creature volanti sottraggono energia a KLIPT (lo si nota dalla discesa dell'indicatore di livello), non sarebbero altro che una scocciatura. KLIPT tiene facilmente testa a questi esseri mettendosi a ruotare ad alta velocità (e contemporaneamente saltando quando possibile) così da distruggerli. Si rifornisce di olio raccogliendo i barili lungo il percorso, ma se la riserva di KLIPT arriva a zero, egli perde una vita e riparte dall'inizio di quel livello.

La altre due specie di alieni causano un simile drenaggio d'energia e possono essere distrutte in parecchi modi. KLIPT può raccogliere un'armatura rossa da uno dei calderoni che regolarmente appaiono nella parte alta dello schermo. Così vestito, ogni volta che si mette a ruotare, l'androide fa sfrecciare per lo schermo qualunque creatura volante che venga a contatto con lui, la quale diventa come una specie di missile in grado di distruggere sia gli esseri appesi alle piattaforme volanti che le creature terrestri.

Distruggendo gli alieni, appaiono altri calderoni, che danno tempo extra, punti bonus, vite extra, una maggiore capienza del serbatoio e un'armatura verde, che permette a KLIPT di distruggere qualsiasi nemico semplicemente facendo una capriola all'indietro.

Le piattaforme volanti hanno una, due o tre cariche, che possono essere fatte cadere sugli avversari, riducendone a zero l'energia. Per far ciò, KLIPT deve fare una capriola all'indietro stando su una piattaforma o "smangiarle" ai bordi con un salto verso l'alto. Quest'ultima manovra le fa cadere lateralmente, se hanno una sola carica, oppure le sposta lateralmente, riducendone la carica di un'unità, se hanno più di una carica. In questo modo, le piattaforme con due o tre cariche possono essere posizionate a piacere.

Se percosse sulla testa, sparate o bombardate nel modo appropriato, le creature rilasciano sezioni d'amuleto o unità di energia, che possono essere usate contro il guardiano. Completato l'amuleto, KLIPT può tornare indietro verso la grande sfera all'inizio del livello, da dove verrà trasportato nella caverna del guardiano.

Nella caverna, ogni volta che KLIPT tenta di saltare, si trasforma in un cannone fluttuante per [illegible] suolo. Il guardiano si alza e si abbassa continuamente, sparando, e KLIPT lo deve colpire nel punto più vulnerabile, la testa. Se riesce a sconfiggerlo, KLIPT accede al livello successivo.

Questo sparatutto strategico (senza spari), a prima vista sembra molto più complicato di quanto non sia in realtà. Una volta imparato il modo di giocare, l'azione si rivela molto avvincente, e il gioco è abbastanza bilanciato da fornire un impegno continuo.

*Bio Challange* si presenta molto bene e contiene un bellissimo demo introduttivo, che vale la pena guardare! In effetti, l'unica grave carenza è che non c'è modo di entrare a piacere nei vari livelli, così da poter evitare i primi nelle successive partite. Comunque, una volta assimilati, i livelli si superano facilmente e ciascuno può essere completato in diversi modi. Un ottimo inizio per l'accoppiata Delphine/Palace: speriamo sia il primo prodotto di una proficua collaborazione!

### VERSIONE ST

Non contenti dell'incredibile scorrimento parallattico su quattro piani, i programmatori hanno usato delle tecniche ingegnose per produrre uno schermo di gioco con un numero di colori superiore al normale (sembra che siano oltre 160). Come anche in altri giochi francesi, il processore sonoro dell'ST è stato spremuto al massimo, con un'eccellente colonna sonora campionata e alcuni piacevoli effetti sonori.

**GRAFICA** 9 **FATTORE QI** 5
**AUDIO** 8 **FATTORE GIOCO** 8

**K-VOTO 919**

### VERSIONE AMIGA

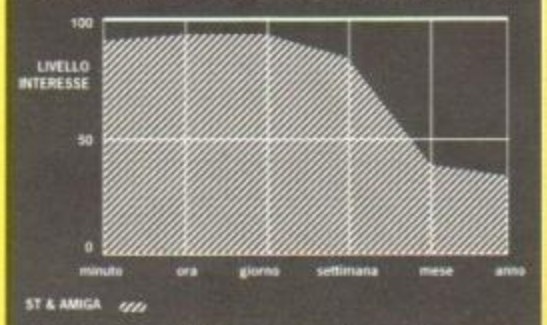
Visivamente è identico all'ST, ma ha una maggiore e più sottile paletta di colori. Sebbene gli effetti sonori siano simili, l'Amiga permette un deciso e prevedibile miglioramento del motivo musicale d'apertura, che può essere suonato per tutta la durata del gioco.

**GRAFICA** 9 **FATTORE QI** 5
**AUDIO** 8 **FATTORE GIOCO** 8

**K-VOTO 919**

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| **ATARI ST** | L39000d | IMMINENTE |
| **AMIGA** | L39000d | USCITO |
| Non sono previste altre versioni | | |

### CURVA INTERESSE PREVISTO




ST & AMIGA

**L'insolita giocabilità affascina immediatamente, mentre la familiarità con i comandi e l'ottima gradualità dei livelli garantiscono una longeva e incantevole sfida..**

**1. Posizionato sotto il Calderone Rosso, KLIPT si accuccia per eseguire un salto.**
**2. Quasi all'apice del salto, pronto a colpire con la testa il calderone.**
**3. Il calderone rotto rivela una macchia rossa che...**
**4. ...cade a terra seguita da vicino dal cyborg.**
**5. KLIPT si china per raccogliere la macchia e poi continua per la sua strada, fiero della sua nuova armatura.**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**Il vostro personaggio, il tipo eccentrico con la barba lunga e il mantello avrà presto problemi ad evitare il tipo verde sul terreno che gli lancia contro oggetti bianchi.**

# STORMLORD

## Piove sulla HEWSON

**RAF** Cecco è uno dei nomi più famosi nel campo dei giochi a 8-bit, con un impressionante repertorio di titoli quali *Cybernoid*, *Equinox* ed *Exolon*. In quasi tutti questi giochi l'azione sparatutto si combina con l'avventura dinamica, producendo un stile unico. Anche la veduta laterale in 2D di *Stormlord* è tipica dei giochi di Cecco, come lo è la grafica dettagliata che compare su tutti gli schermi.

Il vostro personaggio cammina e saltella per i quattro livelli, lanciando palle di fuoco e spade per annientare i nemici, risolvendo una serie di enigmi e completando infine ogni livello con il salvataggio di cinque fatine imprigionate.

Gli oggetti che compaiono durante il gioco, che possono essere portati solo uno alla volta, devono essere utilizzati per eseguire alcuni compiti specifici: le chiavi per aprire le porte, un ombrello per ripararsi dalla pioggia e il miele per attirare le api: non ci vuole molto a scoprirlo. Fra gli elementi più divertenti, ci sono dei trampolini che fungono da teletrasportatori, che però vi fanno saettare nell'aria.

Come sempre nei giochi di Cecco, è spesso necessario un certo tempismo nel valutare se i malfattori devono essere evitati piuttosto che colpiti. Tutto questo sparare ed evitare è roba conosciuta, ma difficile, quindi anche i giocatori più incalliti avranno problemi a completare il gioco. E' terribilmente frustrante, spesso pretende dal giocatore prestazioni vicine alla perfezione.

Nonostante sia ben programmato, abbia un aspetto grandioso e sia veramente imbottito di azione, *Stormlord* è troppo frustrante. Perché la giocabilità faccia dei passi avanti, bisogna eliminare i problemi di tempismo, le morti inevitabili e le altre cose che risalgono al 1984. *Stormlord* non è un cattivo gioco: è solo che non è abbastanza buono come è diritto pretendere che sia.

**Le api, sulla sinistra, sono state evitate felicemente grazie al miele.**

### VERSIONE SPECTRUM

Sfondi dettagliati e suggestivi, accompagnati da un'animazione deliziosa degli sprite. Buoni alcuni effetti interni al gioco e carino anche il motivo iniziale.

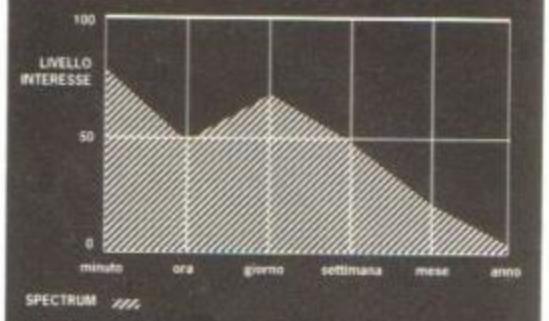
| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 8 | FATTORE QI | 4 |
| AUDIO | 8 | FATTORE GIOCO | 6 |

**K-VOTO 574**

### PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L39000d | Luglio '89 |
| AMIGA | L39000d | Luglio '89 |
| SPEC 128 | L18000c | USCITO |
| AMSTRAD | L18000c • L25000d | IMMINENTE |
| C64/128 | L18000c • L25000d | IMMINENTE |
| IBM PC | Versione non prevista | |

### CURVA INTERESSE PREVISTO




**Il gioco frustrante ha un effetto deprimente fin dall'inizio e, anche se questo può essere superato, ha solo quattro livelli.**

**Un personaggio piuttosto tranquillo tira dell'aglio e poi aspetta, mani in tasca.**

# FRIGHT NIGHT

**Microdeal, versione Amiga, L39000d**

Gerry Dandridge è un membro dei non-morti e vuole rimanere tale. Così Gerry deve spiccare balzi, camminare e far capriole per la casa, una volta scesa la notte, nel tentativo di succhiare il sangue di chiunque gli capiti a tiro.

Costoro non sono della stessa idea, così tentano di nuocergli tirandogli addosso vari oggetti: aglio, acqua santa, ecc. Col passare della notte, aumenta il numero di persone che capita nella casa di Gerry (tra cui alcuni che Gerry ha ucciso il giorno precedente!), ma lo stesso succede al numero di pericoli che possono nuocere alla salute di Gerry. tra questi vi sono fantasmi di vittime passate e mani che spuntano dal pavimento. Il contatto con chiunque di questi provoca un capitombolo al vostro indicatore di "forza mortale".

*Fright Night* si è fatto attendere a lungo, ma l'attesa non è stata premiata. L'idea del gioco è fiacca, l'area di gioco piccola, l'animazione limitata (Gerry si muove come Elvis Presley più di quanto abbia mai fatto Elvis stesso) e la giocabilità frustrante. Non è un gioco da aggiungere alla vostra collezione.

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 8 | FATTORE QI | 1 |
| AUDIO | 8 | FATTORE GIOCO | 4 |

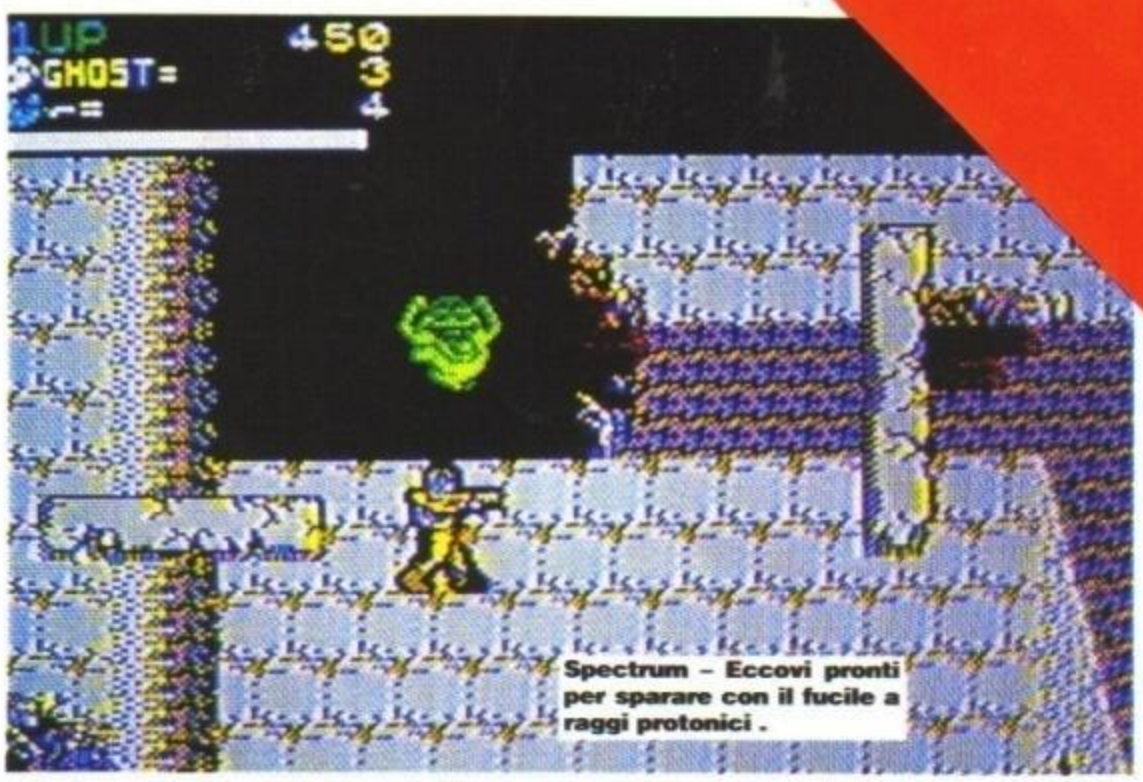
**K-VOTO 277**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Spectrum – Eccovi pronti per sparare con il fucile a raggi protonici .

# THE REAL GHOSTBUSTERS

## I veri acchiappafantasmi dell'ACTIVISION

**CHI** erano gli altri? Impostori? I saggi fra noi (o quelli che hanno meno di dieci anni) non hanno bisogno di spiegazioni, ma per tutti gli altri, la storia è andata all'incirca così: il film Ghostbusters è diventato un gioco della Activision (prima a prezzo pieno e poi economico). Poi negli Stati Uniti sono apparsi una serie di cartoni animati ed una striscia di fumetti, con il gruppo dei Ghostbusters come protagonisti, entrambi battezzati The Real Ghostbusters. La Data East ha deciso che i Real Ghostbusters avrebbero potuto diventare un divertente coin-op e così fu. Ora l'Activision ha pensato che avrebbe potuto essere un computer gioco altrettanto divertente, e così è stato - il computer gioco del coin-op del cartone animato tratto dal film.

Voi, possibilmente insieme ad un amico (poiché lo si può giocare in due), dovete aprirvi la strada attraverso dieci livelli infestati di fantasmi, catturando le entità maligne col vostro raggio fulminante Proton. Prima di catturare gli spettri, dovete colpirli con la vostra pistola normale (dando un veloce colpetto sul pulsante di fuoco) per tramutarli in graziosi, teneri, soffici, candidi fantasmi, e solo allora tenere premuto il pulsante di fuoco per intrappolarli nel raggio e attirarli nello zaino.

Sia sparando ai fantasmi che a elementi dello scenario, come le latte di petrolio, si ottengono degli extra - tra cui uno Slimer rotante che funge da scudo. Come se non ci fossero già abbastanza guai, si deve portare a termine ogni livello entro un tempo limite.

Il rilevamento di collisione è incerto e la struttura di gioco scadente. Non è niente di più di un mediocre sparatutto e sicuramente non è così divertente quanto il *Ghostbusters* originale.

### VERSIONE SPECTRUM

Il gioco è a multi-carica, cosa che scoraggia alquanto. La grafica è buona, sebbene l'animazione lasci un po' a desiderare. Ma non è un gioco che spicca in nessun settore.

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 6 | FATTORE QI | 2 |
| AUDIO | 5 | FATTORE GIOCO | 6 |

**K-VOTO 574**

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L39000d | USCITO |
| AMIGA | L39000d | IMMINENTE |
| SPEC 128 | L15000c | IMMINENTE |
| AMSTRAD | L15000c • L15000d | IMMINENTE |
| C64/128 | L15000c • L15000d | IMMINENTE |

### VERSIONE ST

La musica di introduzione e gli effetti sono buoni. La grafica è priva di originalità e la prospettiva usata confonde. Aggiungete a ciò l'animazione scadente e non vi trovate davvero al cospetto del gioco dell'anno. Certo non è un gioco che vi prenderà molto a lungo.

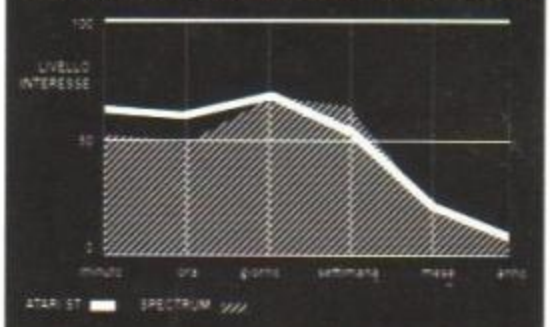
| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 7 | FATTORE QI | 2 |
| AUDIO | 7 | FATTORE GIOCO | 7 |

**K-VOTO 586**

**AFFINITÀ ARCADE**
Sono state incluse quasi tutte le caratteristiche del coin-op.

**PUNTEGGIO COIN OP 8**

### CURVA INTERESSE PREVISTO




All'inizio si muore di frequente ed è parecchio frustrante. ma una volta che si conoscono i livelli si progredisce facilmente.

# RENEGADE III

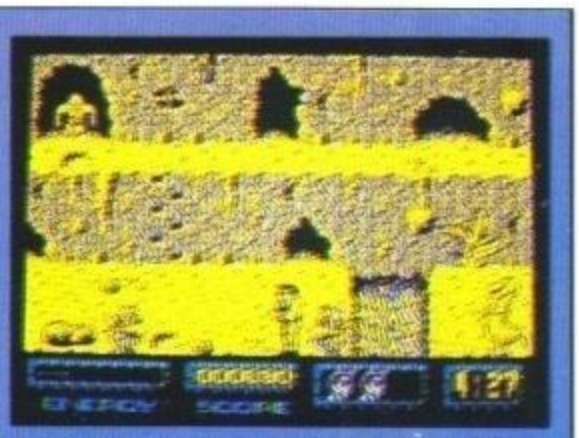
**Imagine, versione Spectrum, L15000c**

Questa volta il fanatico spaccaossa urbano ha veramente pane per i suoi denti. Non si tratta più di ripulire le strade malfamate della città: ora se la deve vedere, attraverso varie epoche, contro le cose più orribili che la storia abbia da offrire.

La battaglia comincia nella preistoria, dove dinosauri e uomini delle caverne, somiglianti a Rock e Gravel, i due che guidavano la Bouldermobile in Wacky Races, cercano di ridurlo in poltiglia. Dovrà combattere per il paesaggio a scorrimento, saltando buche e scavalcando muri, per arrivare ad un paio di confronti seri, contro vari nemici che lo attaccano contemporaneamente.

Se riesce ad arrivare alla fine del livello, una macchina del tempo lo trasporta di botto all'epoca successiva. Qui, dopo il rifornimento di vite ed energia, riprende il combattimento contro un nuovo gruppo di nemici. La seconda zona è l'antico Egitto, straboccante di mummie, la terza è un medioevo pieno di cavalieri e la quarta un viaggio nel futuro.

L'azione è molto simile al gioco precedente: divertente ma poco impegnativa. E' stata una buona serie di giochi, ma speriamo che questo sia l'ultimo.


Rock e Gravel, uccelli che lasciano cadere uova e tifosi del West Ham che lanciano lastroni di pietra vi hanno circondato.

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 5 | FATTORE QI | 1 |
| AUDIO | 8 | FATTORE GIOCO | 6 |

**K-VOTO 574**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# SKWEEK

## LORICIELS gioca a fare il topo

**RITORNANO** i giochi carini con questo adorabile esserino arancione coi capelli ritti, di nome Skweek. Lo scopo della sua vita è quello di rendere rosa i quadratini azzurri.

I 99 livelli da colorare di rosa sono visti dall'alto e scorrono verticalmente quando Skweek si avvicina al bordo dello schermo. Il pavimento è costituito da piastrelle che devono essere colorate di rosa passandoci sopra. Questo è il gioco in due parole, ma ovviamente c'è una sfilza di elementi che complicano l'azione. I livelli sono tutti costellati di piastrelle che sputano orribili mostriciattoli, bestioline di vario tipo con velocità e comportamenti diversi. Per la maggior parte possono essere annientate sparando le palle di pelo di cui Skweek dispone all'inizio, ma le armi extra che possono essere raccolte durante il gioco sono più efficaci.

Oltre alle armi extra, in ogni livello compaiono occasionalmente altri oggetti, quali scudi, vite extra, extra velocità e uscite per il livello successivo. La direzione per queste viene indicata da degli indicatori, ma dopo un po' scompaiono. Alcune piastrelle sono contrassegnate da un simbolo "Boom": quelle verdi funzionano come bombe smart e quelle azzurre distruggono le piastrelle circostanti.

Procedere nei primi livelli è facile, ma le cose si complicano man mano che andate avanti. Ci sono scorciatoie che fungono da teletrasportatori, blocchi che scompaiono, blocchi che si materializzano e blocchi di ghiaccio che fanno scivolare Skweek. Utilizzando tali blocchi, i programmatori hanno creato alcuni livelli ingannevoli, nei quali è necessaria una pausa di riflessione ma allo stesso tempo bisogna correre per lo schermo per restare nel tempo limite.

Non tutti i bonus vengono utili a Skweek. Con i comandi invertiti, è troppo facile uscire fuori dal bordo del tracciato. Altri problemi sorgono quando bisogna colorare le piastrelle di azzurro invece che di rosa: non dura tanto, ma si perde tempo.

É straordinariamente allegro e garantisce tanto divertimento. I 99 livelli terranno impegnati moltissimi giocatori, soprattutto grazie all'opzione 'random levels' in cui appaiono in ordine casuale.

**VERSIONE ST**

Grafica molto colorata, forse persino abbagliante. Molti allegri motivetti accompagnano l'azione, contribuendo a creare l'atmosfera da cartone animato.

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 7 | FATTORE QI | 4 |
| AUDIO | 7 | FATTORE GIOCO | 8 |

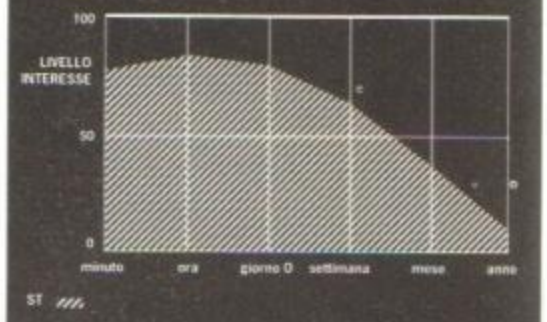
**K-VOTO 746**

**Skweek, la graziosa creaturina arancione con i capelli da punk che ride divertita, è minacciato da un mostro verde non altrettanto grazioso. Si prevede una battaglia...**

**PIANO DELLE USCITE**

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L39000d | USCITO |
| AMIGA | L39000d | IMMINENTE |
| AMSTRAD | L18000c • L25000d | IMMINENTE |
| IBM PC | L39000d | IMMINENTE |
| Non sono previste altre versioni | | |

**CURVA INTERESSE PREVISTO**




**L'alto numero di livelli e novità tengono alto l'interesse all'inizio, ma dopo qualche settimana neanche l'opzione random levels riesce a fermare la caduta dell'entusiasmo.**

# STEVE DAVIS WORLD SNOOKER

**CDS, versione ST, L39000d**

Sono supportati sei stili di gioco (snooker con 15 biglie rosse, snooker con 10 biglie rosse, pool inglese, pool americano, biliardo inglese e Carom), tutti giocati sullo stesso tavolo, ad eccezione del pool americano per cui è previsto il "panno" azzurro.

*SDWS* segue la sequenza tipica di questi giochi: prima si seleziona la direzione di tiro, indicata da una linea mobile "attaccata" alla biglia bianca, e poi si regola la forza e l'effetto del tiro, prima di rilasciare la stecca. I tiri da cani possono essere "ritirati", come le mosse negli scacchi, e i tiri più memorabili possono essere rivisti al rallentatore. Si può giocare contro un amico o contro il computer, il quale è regolabile da uno a sei livelli di abilità, fino al livello di Steve Davis.

Come in qualsiasi altro gioco che miri a simulare gli sport del tavolo verde, l'autenticità è estremamente importante, ma *SDWS* fallisce sotto molti aspetti. La forza di tiro massima è ridicolmente eccessiva ed il sistema di mira non è abbastanza preciso, vista la risoluzione dello schermo e le dimensioni delle biglie. È previsto anche un modo zoom, ma si rivela inutile per i tiri lunghi più difficili. La grafica è nitida ed accurata, ma non eccezionale. Gli effetti sonori sono deboli, nonostante un commentatore campionato accompagni l'azione e un'elegante versione della sigla musicale della BBC introduca il gioco.

È divertente come gioco in sè, ma i fanatici dello snooker e del pool non resteranno molto impressionati.

**Nel modo allenamento, la linea della direzione può essere estesa dalla biglia bianca per prevedere il movimento della palla.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 6 | FATTORE QI | 5 |
| AUDIO | 4 | FATTORE GIOCO | 5 |

**K-VOTO 540**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



**STRANO** come nascono certi giochi. Prendete questo, una conversione di un coin-op derivato dai flipper. Per quanto possa apparire bizzarro, il coin-op, che è stato un grande successo, ha prodotto un gioco molto più complesso di quanto avrebbe mai potuto fare un flipper convenzionale.

Ci sono quattro diversi flipper da giocare, ognuno con un determinato obiettivo. Ogni piano di gioco è diviso in due parti, con i flipper in entrambi le parti, così se la pallina esce dalla sezione superiore, quella in cui viene lanciata alla partenza, appare sullo schermo la metà inferiore; se esce anche dallo schermo inferiore, avete perso una delle cinque palline.

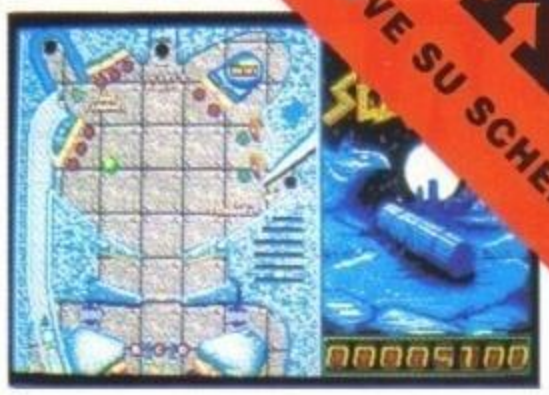
Il primo livello è un vulcano, seguito dalle rovine e dalla piramide. Se riuscite a superarli, vi aspetta il quarto flipper, il più difficile. Per passare da un livello all'altro, la pallina deve essere infilata in un "tunnel temporale" che la trasporterà al successivo. Nel "vulcano" bisogna lanciare la pallina su per un piano inclinato cosicché vada ad accendere le lettere della parola vulcano. Quando ci riuscite, ricevete tre palline tutte d'un colpo: un'occasione d'oro per accumulare punti.

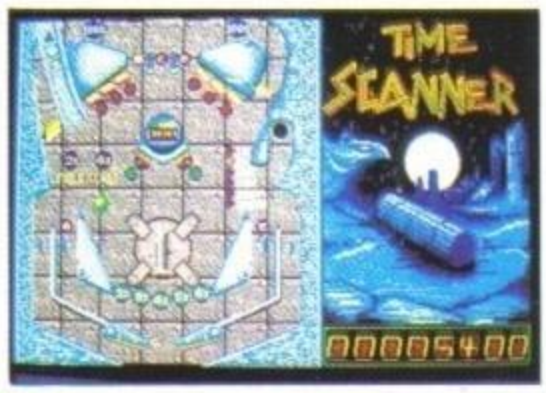
### VERSIONE AMIGA

Musiche eccellenti, diverse per ogni livello ed accompagnate da buoni effetti sonori. La grafica si avvicina alla versione arcade. Il movimento della pallina non è perfetto, ma è abbastanza preciso per garantire tanto divertimento.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **GRAFICA** | 8 | **FATTORE QI** | 2 |
| **AUDIO** | 8 | **FATTORE GIOCO** | 8 |

**K-VOTO 769**






**Sulla sinistra il primo livello, il vulcano, sulla destra il secondo, le rovine. Se infilate la pallina in uno dei tubi che si dipartono dal vulcano, si accende una delle lettere. Accendetele tutte e sette e vi arriveranno tante palline per un'azione da capogiro.**

# TIME SCANNER

## Lo studio del tempo e del movimento dell'ACTIVISION

Una situazione simile si verifica anche negli altri due livelli, dove, se raggiungete l'obiettivo, potrete giocare con più palline. Non volete sapere cosa dovrete fare, vero? Penso di no. Divertitevi a scoprirlo.

Una volta completati i tre livelli, passerete all'ultimo flipper attraverso un tunnel temporale. Anche qui, avete un obiettivo, ma questa volta vengono introdotti elementi del vecchio e classico Breakout, che rendono questo livello il più terribile dei quattro.

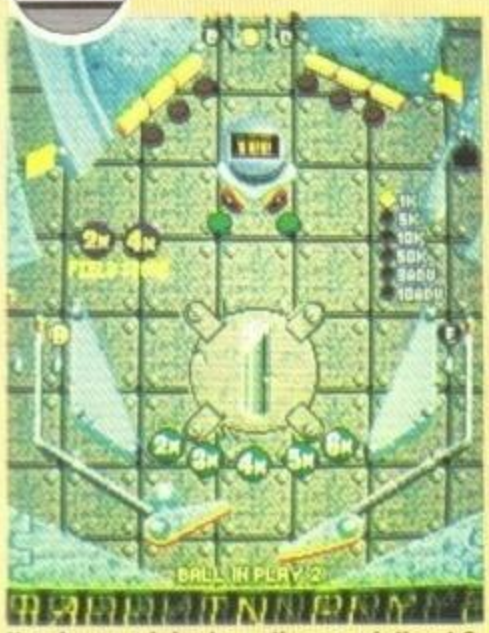
Come nella versione arcade, c'è un'opzione "tilt" per inclinare e agitare lo schermo quando dovete salvare la pallina: la macchina non obietta assolutamente a tutto questo sballottamento! Tale opzione è essenziale per la riuscita del gioco, come lo è la precisione di tiro con i flipper.

Fondamentalmente, *Time Scanner* è un flipper farcito di extra per ottenere un certo effetto. Non sarà originale e non impiegherete molto a vedere tutto, ma il flipper è sempre stato un gioco irresistibile e questo non fa eccezione.

**Ecco la metà superiore del livello piramide, in cui dovrete svolgere un compito: non spererete mica che vi diciamo quale!?**

### AFFINITÄ ARCADE

Sia la grafica che l'azione di gioco sono molto vicine al coin-op. Un lavoro eccellente.

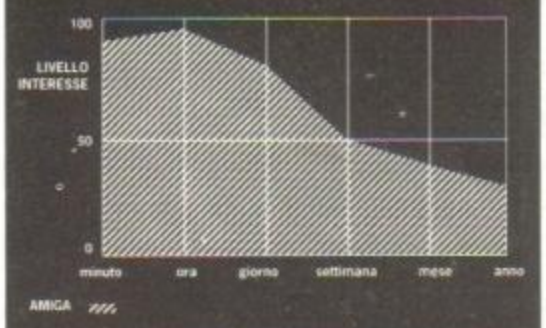



**Il coin-op originale – gli assomiglia eh?**

**PUNTEGGIO COIN-OP 9**

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| **ATARI ST** | L49000d | IMMINENTE |
| **AMIGA** | L49000d | USCITO |
| **SPEC 128** | L18000 | IMMINENTE |
| **AMSTRAD** | L18000 • L25000 | IMMINENTE |
| **C64/128** | L18000 • L25000 | IMMINENTE |
| **IBM PC** | Versione non prevista | |

### CURVA INTERESSE PREVISTO




**Dopo che è calato l'entusiasmo dei primi giorni, continuerete a giocarlo per molto tempo.**



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# PANORAMICA SEGA

## CALIFORNIA GAMES ★ L45000 cart

La tanto decantata simulazione di sport Epyx è stata magnificamente convertita per il Sega. Tutte e sei le gare dell'originale hanno trovato spazio intatte, col grosso vantaggio di non dover aspettare che ogni gara carichi.

Per chiunque non è pratico del simulatore di sport da spiaggia americani, *California Games* include skateboard, palleggio con il foot-bag (o hackysack), surf, pattinaggio a rotelle, corse di BMX e lancio del disco volante (per i comuni mortali, frisbee).

Il gioco si basa sull'uso strategico del joystick e del pulsante di fuoco per eseguire determinate manovre, e il successo è ricompensato con punti. Ci si può allenare o giocare ogni gara singolarmente o come parte di un torneo a più gare. Sfortunatamente il modo a più giocatori dell'originale è scomparso.

California Games per il Sega è la più smaliziata di tutte le versioni per computer, forse con la sola eccezione di quella per Amiga. Il gioco è un po' antiquato, ma dato che è il primo del suo tipo per il Sega, dovrebbe ricevere un'accoglienza calorosa e a ragion veduta.

**L'eroe biondo ed abbronzato si esibisce sulla cresta dell'onda in bermuda a fiori.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 8 | FATTORE QI | 3 |
| AUDIO | 6 | FATTORE GIOCO | 6 |

**K-VOTO 710**

## VIGILANTE ★ L45000 cart

**Il Vigilante indirizza un calcione sul muso dell'antipatico personaggio che lo minaccia con un utensile.**

Ancora una volta per le strade, cari amici, e già che ci siamo spacchiamo un po' di musi. Naturalmente, è tutto per una buona causa - salvare qualche povera ragazza di nome Maria. Proprio così, le solite idiozie sessiste. Beh, è sempre una buona scusa per una scazzottata.

Il vostro personaggio, abbastanza inconsistente, deve procedere lungo i livelli a scorrimento orizzontale, affrontando teppisti, delinquenti, membri di bande e criminali da strada assortiti che attaccano da entrambi i lati. Possono venire in aiuto alla causa le armi extra che li mettono a posto più velocemente e a distanza.

I cattivi sono di diversi tipi, e alcuni necessitano molti colpi per essere sconfitti. Alcuni di loro hanno inoltre la fastidiosa abitudine di aggrapparsi a voi se riescono ad avvicinarsi abbastanza, drenando rapidamente la vostra energia.

Ancora una volta è un gioco senza ispirazione, ma come picchiaduro a scorrimento è divertente e non tanto facile da battere.

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 5 | FATTORE QI | 1 |
| AUDIO | 3 | FATTORE GIOCO | 6 |

**K-VOTO 661**

## TIME SOLDIER ★ L45000 cart

**Armato con il bazooka, il viaggiatore del tempo allontana i cavernicoli che gli lanciano contro ascie di pietra.**

Nel ruolo di soldato del tempo (sorpresa, sorpresa) il giocatore - o i giocatori, perchè c'è l'opzione per due giocatori simultanei - deve rompere le barriere del tempo per poter salvare cinque soldati che si sono persi attraverso gli eoni, e infine sconfiggere l'essere malefico, Gylend, che li ha mandati lì.

Sostanzialmente, i soldati devono superare una serie di paesaggi, a scorrimento verticale e orizzontale, che rappresentano le differenti zone temporali, e deve combattere qualunque indigeno ostile che gli si para davanti.

Distruggendo dei nemici specifici, appaiono delle armi extra che vengono raccolte per incrementare temporaneamente l'impeto degli assalti. Nessuna sorpresa neanche alla fine del livello: c'è un guardiano diverso a seconda del periodo storico deve essere distrutto prima di passare all'era seguente.

Il coin-op della SNK non era brillante e questa versione, ovviamente, non migliora le cose. La grafica è scarna, l'azione leggermente lenta e dopo un paio di volte diventa tutto un po' insulso.

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 4 | FATTORE QI | 2 |
| AUDIO | 4 | FATTORE GIOCO | 5 |

**K-VOTO 505**

## ALTERED BEAST ★ L45000 cart

Un nome accattivante per un gioco dalla grafica accattivante. La bestia in questione è un eroe sorto dalla tomba che può trasformarsi, prima in un corpo da culturista e poi in un uomo-lupo demoniaco e sputafuoco.

La possibilità di trasformarsi viene conquistata distruggendo alcuni nemici, che si incontrano sui livelli a scorrimento vellutato. Essi vengono da entrambi i lati, da sopra e perfino dal terreno, per essere presi a pugni, a calci e fatti scomparire. Naturalmente i guardiani di fine-livello sono essenziali e fanno sudare un bel po'.

Non molto fantasioso in quanto a struttura di gioco, ma rimarchevole per la sua grafica di classe. L'uomo-lupo aggiunge qualcosa al divertimento, perchè oltre a sparare palle di fuoco può lanciarsi attraverso lo schermo e distruggere tutto quello che gli sta di fronte.

**Sullo sfondo di un palazzo in stile neo-classico, il temerario uomo muscoloso si lancia all'attacco, per eliminare i nemici dai pantaloni viola.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 7 | FATTORE QI | 1 |
| AUDIO | 5 | FATTORE GIOCO | 6 |

**K-VOTO 661**



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# HILLSFAR

## Un altro AD&D dalla SSI - OK?

**HILLSFAR,** che è il terzo della gamma di computer giochi della SSI/TSR basati sul sistema AD&D, si porta con sé numerosi interrogativi. Sarà un'avventura dinamica, come *Heroes of the Lance*? Oppure sarà più in sintonia coi tipici giochi di ruolo, come *Pool of Radiance*?

Hillsfar prende il nome dalla città nella quale si svolge il gioco, e in realtà risulta essere un insieme di diversi stili di gioco, invece che ricadere nettamente entro i confini di questa o quella categoria. Prima di intraprendere la vostra avventura, potete importare un personaggio già creato per *Pool of Radiance* oppure crearne voi stessi uno nuovo (Ladro, Guerriero, Mago e così via) nel puro stile dei giochi di ruolo.

L'avventura ha inizio in un accampamento a poche miglia dalla città. Per raggiungere Hillsfar, dovete superare il primo dei quattro sotto-giochi in stile arcade: andare a cavallo. Usando il joystick, dovete galoppare lungo un sentiero, saltando ostacoli come pozzanghere e rami d'albero caduti e schivando uccelli kamikaze che volano all'altezza della vostra testa.

Gli altri giochi in stile arcade sono: a) combattimento nell'arena, nel quale dovete colpire l'avversario fino a fargli perdere conoscenza, b) tiro al bersaglio, dove dovete lanciare un totale di dieci dardi, frecce, pietre o coltelli verso una serie di bersagli per vincere un premio in oro, c) muoversi in un labirinto/forzare una serratura. Questi ultimi due sono collegati. Guidando il vostro personaggio all'interno del labirinto vi imbatterete in alcuni scrigni pieni di tesori e, se avete un idoneo set di grimaldelli, o un amico che lo possiede, potete tentare di far scattare le loro serrature, scegliendo lo strumento più adatto per ogni meccanismo (il numero di quest'ultimi varia da tre a sei) entro un tempo limite. Se fallite, non solo perdete il bottino, ma probabilmente fara scattare qualche trappola che avrà un effetto negativo sui vostri punti hit.

Ora vediamo la parte-avventura. Lo schermo è diviso in tre sezioni principali. Una grande mappa, vista dall'alto, indica costantemente la vostra posizione in città, in alto a sinistra c'è una finestra che mostra la prospettiva "in prima persona" e in basso ce ne è un'altra che mostra i messaggi di testo.

Cosa fare a *Hillsfar* dipende largamente da voi. Se vi sentite portati al genere adventure, potete cercare di interagire con alcuni personaggi e venire a conoscenza di alcune missioni da compiere. Per esempio, se siete nei panni di un ladro, dirigetevi verso la Corporazione dei Ladri, parlate con il capo ed egli vi affiderà una missione. Se prediligete l'azione, recatevi all'arena e partecipate ad un combattimento. In verità, qualsiasi cosa preferiate, finirete certamente per giocare entrambi. Gironzolando per la città, ad esempio, potete trovarvi davanti a un pub e decidere di entrare per farvi un paio di birre. Se siete sfortunati, potreste facilmente finire per essere condotti all'arena per un combattimento, o altrettanto agevolmente potreste raccogliere un gustoso pettegolezzo che vi farà intraprendere una nuova avventura.

E questo è quanto. Tutte le ricerche implicano alcune sequenze d'azione e la maggior parte ne implica più di una, rendendo *Hillsfar* più un gioco che sta a mezzo che un vero gioco di ruolo. Ciò in un certo senso è un gran vantaggio e può benissimo attrarre i fan dell'azione verso questo tipo di gioco, ma non aspettatevi che sia così coinvolgente - o il suo mondo così realistico - quanto i giochi tipo *Pool of Radiance*.

**La mappa principale mostra la città di Hillsfar e la vostra posizione. La schermata in soggettiva mostra la porta della Corporazione dei Guerrieri: entrate e vi verrà affidata una missione.**

### VERSIONE C64

La grafica è piacevole, con le ottime animazioni nelle sequenze della cavalcata. Gli effetti sonori sono piuttosto rari, e quando ci sono non sono niente di speciale. Una buona miscela di azione e RPG.

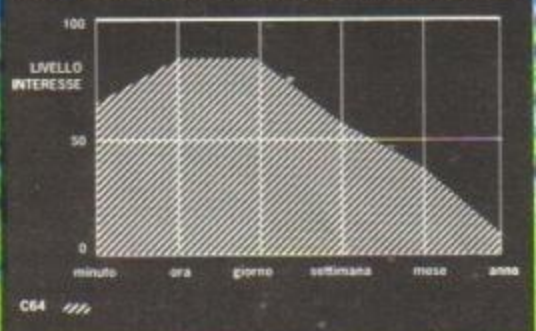
| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 8 | FATTORE QI | 5 |
| AUDIO | 2 | FATTORE GIOCO | 6 |

**K-VOTO 732**

### PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| **ATARI ST** | prezzo nc | Autunno |
| **AMIGA** | prezzo nc | Autunno |
| **C64/128** | L49000d | USCITO |
| **IBM PC** | L59000d | IMMINENTE |

### CURVA INTERESSE PREVISTO




**Le sequenze d'azione sono divertenti le prime volte e dopo un po' di esplorazioni vi prende abbastanza. Però, dopo una settimana avrete visto quasi tutto quello che c'è da vedere e vorrete nuove avventure.**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# BUDGET

**La rubrica offerte speciali del Supplemento di questo mese sembra un Casinò. C'è una raccolta di giochi d'azzardo, un simulatore di slot machine e uno di flipper. E anche il Titanic aveva un casinò. Probabilmente.**

SUPPLEMENTO SUPPLEMENTO

## LAS VEGAS CASINO

**ZEPPELIN • C64 • L7500**

A differenza delle simulazioni di slot machine, i programmi di carte e dadi possono essere divertenti di per sé, per il puro piacere di giocarli. Questo programma contiene quattro giochi: blackjack, baccarat, roulette e dadi.

La macchina fa da banco in tutti i giochi. Il blackjack è il più semplice, mentre gli altri tre necessitano di una conoscenza piuttosto approfondita delle regole per poter fare delle puntate

intelligenti. Siccome non sono spiegati molto bene chi non sa giocare a baccarat e dadi avrà qualche problema.

L'unico obiettivo è di guadagnare soldi ma, nel nostro caso, non c'è altra motivazione del divertimento fine a sé stesso. La grafica è banale, ad eccezione di una simpatica schermata finale, quando si è rimasti in bolletta.

**■ K-VOTO 476**

## TITANIC

**KIXX • Spectrum, Amstrad • L7500**

L'orgoglio della compagnia di navigazione Blue

Star giace a un chilometro sotto la superficie del Mare Artico. Dei robot hanno localizzato il transatlantico, ma i suoi segreti sono rimasti un mistero... fino ad ora.

È stata studiata nuova muta resistente alla pressione, che permette a qualche coraggioso di immergersi per arrivare fino al relitto: ed è a questo punto che entra in ballo il giocatore. Bisogna guidare un sommozzatore, armato di fucile subacqueo e di un numero limitato di arpioni, attraverso un labirinto di grotte, abitate da vari e pericolosi animali marini. Ogni contatto con pesci, calamari, anemoni, ecc., provoca una perdita di ossigeno, che può, però, essere sostituito con bombole extra. Incontrare uno squalo in un luogo chiuso significa morte certa; una volta morti si riparte dall'entrata della caverna. Una volta superate le grotte, si acquisisce una password che consente di accedere al secondo livello, all'interno del relitto del Titanic. Gli obiettivi del nostro sub sono: individuare gli interruttori di apertura delle porte, trovare dell'esplosivo e, con esso, aprire la cassaforte, piena di oggetti preziosi, evitando degli animali simili a quelli dal livello precedente.Il controllo del sub è un po' incerto e il gioco è del tipo "cerca e distruggi". Una volta che avete fatto la mappa, non ci vuole molto per finirlo ma, malgrado tutto, Titanic rimane una sfida sufficientemente stimolante.

**■ K-VOTO 587**

## ADVANCED PINBALL SIMULATOR

**CODEMASTERS • C64 • L7500**

Per quanto riguarda le simulazioni di flipper questo titolo della Codemaster è piuttosto buono.

Il movimento della pallina è realistico e il gioco funziona come in *Time Scanner*, nel senso che per uscire dalla schermo vanno attivati dei meccanismi particolari. Colpendo delle lettere nelle corsie "rollover", appare un libro magico; viene fatta bollire una pozione e, colpendo gli interruttori, si cancella il castello del mago, mentre una foresta che blocca l'uscita viene parzialmente demolita dalla pallina. L'accesso al livello successivo viene infine raggiunto ripulendo lo schermo e colpendo il vulcano. Purtroppo c'è solo uno schermo di gioco, il che non è di gran stimolo. Manca anche il "tilt" e ci sono inoltre un paio di errori di programmazione, che fanno passare la palla attraverso i flipper e le barriere se non la fanno addirittura volare fuori dall'area di gioco! Per le prime partite, è un gioco sicuramente divertente, ma completato un paio di volte, scompare la voglia di rigiocarlo.

**■ K-VOTO 595**

## SUPERNUDGE 2000

**MASTERTRONIC • Spectrum, Amstrad • L7500**

Di tutte le simulazioni, quelle di slot machine sono certamente le più insulse. L'UNICO scopo delle slot machine è vincere soldi: togliete il denaro e diventano quasi del tutto inutili. L'esperienza ha dimostrato che c'è gente pronte a sborsare denaro sonante per questo tipo di giochi. Sull'Amstrad è molto colorato, ma i rulli sono terribilmente lenti.

La versione per Spectrum ha più opzioni, ha una grafica più brutta , e i rulli girano più velocemente.

Fondamentalmente questo è un gioco per vegetali: che gusto c'è stare ad aspettare di vedere uscire tre limoni, per poi non vincere niente? Meglio farsi una spremuta di limone.

**■ K-VOTO 312**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# NUOVE VERSIONI

## BATTLEHAWKS 1942

**LUCASFILM/US GOLD L49000d ● versione PC recensita su K3 ● K-VOTO 928**

Volando su un Grumman F4 a 2000 piedi sopra la vostra portaerei in mezzo all'Oceano Pacifico, improvvisamente li avvistate: due cacciatorpedinieri giapponesi, scortati da due caccia Zero, si avvicinano rapidamente alla portaerei.

È una classica missione di questa simulazione di combattimento aereo, in cui la tensione e l'atmosfera di guerra sono le caratteristiche principali. Come pilota americano o giapponese potete pilotare tre tipi di aerei - caccia, caccia bombardieri, aereosiluranti - e partecipare ad una delle 32 missioni, ambientate nelle quattro principali battaglie della Guerra del Pacifico.

Prima di tentare di portare a termine una qualsiasi delle missioni (che variano in difficoltà da facile a medio a difficile fino a - impossibile?), è sempre meglio addestrarsi alla guida dei vari velivoli. Stare in aria è facile, ma colpire il ponte di una portaerei con una bomba da 2.000 piedi non è così semplice.

Una volta che iniziate il gioco, senza usare le opzioni per carburante e armi illimitate e blindatura indistruttibile (se alterate l'aereo in qualunque modo i vostri record non saranno aggiornati e così non avrete alcuna possibilità di guadagnarvi le medaglie), potreste trovare gli aeri nemici difficili da abbattere, in questo caso potete variare il livello di esperienza dei piloti nemici, rendendoli più lenti a reagire e meno precisi quando mitragliano, così da avere più possibilità di vittoria nel combattimento.

Ci sono molte vedute, sia dall'interno della carlinga che dall'esterno, e potete scegliere di filmare alcune delle vostre missioni, usando la cinepresa di bordo, e rivedere le riprese. Se vi piace volare nei cieli per combattere gli aerei nemici, troverete *Battlehawks* molto gratificante.

**VERSIONE AMIGA**

La grafica terribilmente veloce e colorata e gli efficaci effetti sonori creano una miscela esplosiva che ve lo farà giocare a lungo.

■ **K-VOTO 935**

**VERSIONE ATARI ST**

La grafica è altrettanto buona e così è anche la giocabilità. Raccomandato a chi piace volare, sparare e lanciare bombe e siluri.

■ **K-VOTO 930**

## ULTIMA V

**MICROPROSE L39000d ● versione PC ● K-VOTO 928**

Questo "gioco di mostri" ha tenuto i fan dell'RPG con il fiato sospeso per un bel po', ma una volta uscito si sono tutti trovati d'accordo nel dire che non si è atteso invano.

Controllate un gruppo di avventurieri erranti per la campagna della terra di Britannia alla ricerca di...beh... avventura. L'obiettivo principale del gioco è vagare nel Mondo Sotterraneo recentemente scoperto per verificare che cosa è successo al gruppo di avventurieri guidati da Lord British (che è stato anche lui rapito, così le cose a Britannia non vanno come dovrebbero, ora che è al potere

## GUIDA AI RARI

### AMIGA

### AFTERBURNER

**ACTIVISION L39000d**
**Atari ST versione recensita su K2 – K-VOTO 687**

Indubbiamente la migliore di tutte le versioni, ma ciò, tuttavia, non dice molto. Un

simpatico parlato campionato accompagna l'azione, che è veloce e colorata.Purtroppo la giocabilità è di nuovo deludente: si vola a lungo senza scopo senza che sia necessaria grande abilità.

■ **K-VOTO 696**

### CRAZY CARS II

**TITUS L29000 versione ST recensita su K4 – K-VOTO 755**

Se si escludono la migliore paletta colore, le sirene della polizia e il vellutato scorrimento della mappa, *Crazy Cars II* per Amiga è identico a quello per Atari ST. I movimenti delle strade e della macchina sono leggermente meno fluidi del suo predecessore, ma questo danneggia minimamente la giocabilità del gioco.

■ **K-VOTO 755**

### PRISON

**CHRYSALIS L39000 versioneST recensita su K6 – K-VOTO 764**

Identica nell'aspetto e nella giocabilità alla versione Atari, ha il vantaggio di essere su un solo disco. Sebbene il sonoro sia buono, non viene data l'opportunità all'Amiga di dare sfoggio delle sue potenzialità musicali, fatta eccezione per il piacevole motivo durante il caricamento.

■ **K-VOTO 764**

### VICTORY ROAD

**IMAGINE L39000d**
**versione Amstrad recensita su K4 – K-VOTO 642**

Niente di speciale sull'Amiga, la grafica non

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



sfrutta al massimo le sue possibilità e il gioco è immediato, nello stile di Commando.Le armi extra sono buone, ma di fatto il gioco non è migliore delle versioni per 8-bit.

■ **K-VOTO 642**

## ATARI ST

### ROAD BLASTERS

**US GOLD L29000d**
**versione C64 – K-VOTO 654**

Le versioni a 8-bit non sono mai riuscite ad emulare l'impatto del coin-op, ma sull'ST ne è venuto fuori un gioco molto migliore. La sensazione di movimento sulla strada è convincente e il controllo della vettura è molto più semplice, rendendo la guida più piacevole. I primi livelli sono abbastanza semplici e servono da piacevole introduzione al gioco. Quando si arriva al livello 12 le cose si fanno più difficili, diventando una vera prova di sopravvenienza. Il graduale crescendo del gioco è dunque ben calibrato, offrendo quindi una sfida a lungo termine, .

La grafica è colorata e dettagliata.e le corpose esplosioni sono un'ottima aggiunta. Anche il rumore del motore è ben "truccato". Il caricamento è penosamente lento, come quello di Out Run, ma almeno non ci sono ritardi durante l'azione. Una versione di buona qualità che piacerà ai fan del coin-op e a molti altri.

■ **K-VOTO 775**

## SPECTRUM

### CAPTAIN BLOOD

**EXXOS L22000c**
**versione ST – K-VOTO 887**

C'è voluto del tempo, ma la versione per Spectrum di Captain Blood della Infogrames (ora Exxos) è finalmente pronta. A parte le inevitabili differenze estetiche, il gioco rimane lo stesso: la sequenza dell'atterraggio sul pianeta è ben realizzata e l'aspetto avventura rimane intatto. Infatti, il solo inconveniente di questa e altre conversioni a 8-bit è la mancanza di controllo tramite mouse per il quale il gioco era stato originariamente ideato.

■ **K-VOTO 863**

### ELIMINATOR

**HEWSON L18000 c/d**
**versione St – K-VOTO 904**

Sebbene lo Spectrum riesce a rendere abbastanza bene la natura tridimensionale del gioco, la mancanza di colore spesso rende difficile l'identificazione di alieni, oggetti solidi e oggetti da raccogliere La conversione approssimativa cancella quella definizione di schermo che rendeva la versione ST così accattivante.

■ **K-VOTO 755**

### PACLAND

**GRANDSLAM L15000c/d**

La versione Spectrum di questa insolita variante del tema di Pacman, ricalca abbastanza questo vecchio arcade, ca-

un nuovo governo). Come nello stile dei migliori adventure/RPG ci sono numerosi obiettivi secondari che si possono intraprendere o lasciar perdere, e un grande numero di combattimenti con troll e affini.

Ci sono molti personaggi con i quali interagire, alcuni dei quali possono essere reclutati e una volta che si comincia a giocare troverete che la vita non è così semplice e bianca e nera ma molto più grigia e complicata. Ci sono imprevisti e sorprese che vi tengono sempre sul chi vive e non vi permettono di fidarvi completamente di nessuno.

La grafica è semplice - una vista dall'alto del personaggio che rappresenta il vostro gruppo - ma il mondo del gioco nel suo complesso è sorprendentemente credibile.

L'intera serie *Ultima* è buona, ma V è il migliore. C'è da tenervi occupati a giocare per mesi e se non avete mai giocato un RPG prima (per qualsiasi ragione) fareste bene a procurarvene una copia :è un gioco che può portare il genere dell' avventura fuori dal suo ghetto.

**VERSIONE ST**

La grafica è spartana. La travolgente struttura del gioco vi appasionerà aa lungo.

■ **K-VOTO 935**

# DOUBLE DRAGON

**MELBOURNE HOUSE L29000d**

Il successo del gioco arcade ha generato versioni per tutti i formati e le due recenti creazioni a 16-bit traggono il massimo vantaggio da questa operazione. Nel classico scenario da fidanzata rapita, due giocatori devono aprirsi la strada attraverso cinque livelli pieni di simil-njnia per raggiungere il quartier generale del capo e liberare la fanciulla.

Diversi tipi di guerrieri spuntano da capanne di legno per aggredire i due benintenzionati fratelli, che però sono abilissimi a dare calci, pugni e colpi volanti. Se un assalitore dovesse lasciar cadere un'arma (soprattutto fruste, coltelli, mazze da

UPDATE SPECIAL

baseball), uno dei Lee può raccoglierla e continuare la battaglia meglio equipaggiato.

**VERSIONE ST**

Incredibilmente facile, la versione St, nel modo a un giocatore, è stata completata alla prima partita. La completa noncuranza dei fattori estetici, rende *Double Dragon* uno spreco totale di tempo e denaro.

■ **K-VOTO 275**

**VERSIONE AMIGA**

Lo scorrimento vellutato e la più veloce giocabilità lo rendono migliore della versione Atari. Ad ogni modo è appena più difficile per alcuni pericoli nel livello finale, ma come per la versione St è da lasciar perdere..

■ **K-VOTO 298**

# EMLYN HUGHES INTE

**AUDIOGENIC L18000c • L25000d**

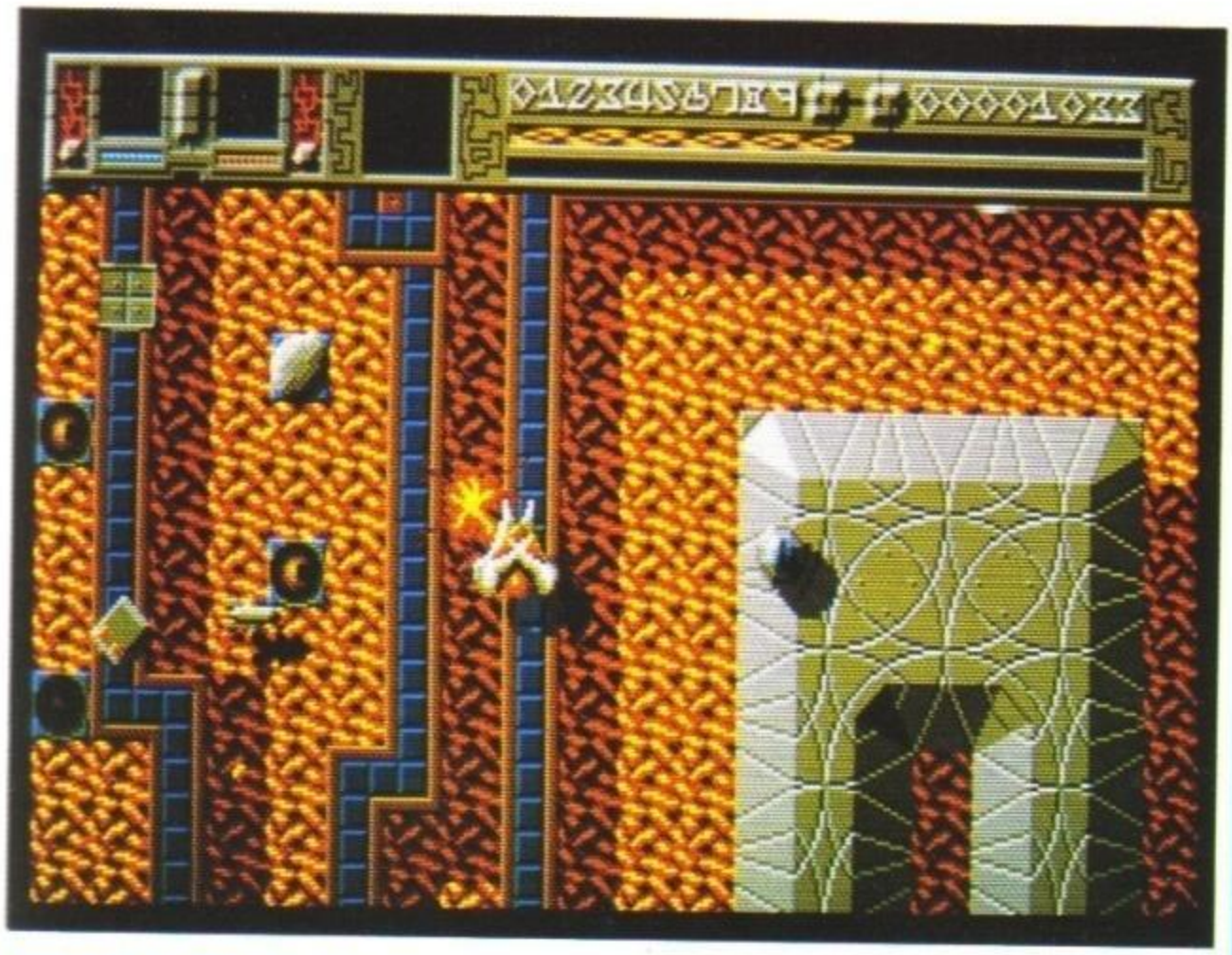
Emlyn Hughes in Italia non è molto conosciuto, ma il gioco che porta il suo nome è ormai un classico. *E.H.I.S.* non è certo una novità: infatti è uscito prima che esistesse K. In redazione ci siamo resi conto di non aver mai parlato del più completo ed appassionante gioco di calcio. Quindi per quelli che pensano che *Microprose Soccer* sia IL gioco di calcio rinfreschiamo le idee per quello che noi consideriamo IL vero gioco di calcio su computer.

Quello che la maggior parte dei giochi non riesce a raggiungere è l'equilibrio fra strategia ed azione. Qui c'è non solo un sacco d'azione sul campo a tenere occupato il giocatore, ma ci sono anche decisioni importanti da prendere fuori campo. Ciò è principalmente un problema di scelta della squadra, che diventa molto rilevante quando i giocatori devono affrontare una lunga stagione, poiché i giocatori si stancano e ciò ne influenza le prestazioni. La vista tridimensionale del campo è comune ai giochi di calcio, come lo è lo scorrimento orizzontale e il metodo di selezione del giocatore. La gamma delle possibilità durante la partita è sorprendente: dribbling, tiri di testa, tackle scivolati, punizioni, corner, rimesse laterali, rigori, abilità di controllo dell'altezza e della direzione del tiro. E il bello è che si possono usare in maniera veramente semplice senza dover fare una mezza dozzina di movimenti con il joystick. Ci sono anche molte possibilità di alterazione del gioco, come il giocare in due contro il computer, un portiere automatico, competizioni di campionato e coppa, riserve, dieci livelli di abilità, ecc. È un gioco completo e molto più vario di *Microprose Soccer* proponendosi per il titolo di miglior gioco di calcio in circolazione..



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# FUSION

UPDATE SPECIAL

**ELECTRONIC ARTS L39000d ● versione Amiga recensita su K1 ● K-VOTO 607**

Asserendo senza problemi di non essere niente di più di un gioco per computer, (non c'è nessuna pretenziosità nello scenario), *Fusion* obbliga il giocatore a vagare per una serie di paesaggi, dove deve raccogliere chiavi per raggiungere varie sezioni di labirinto e trovare le parti separate di una grossa bomba. Per facilitare le cose, il mezzo del giocatore può trasformarsi in un'astronave volante e in un fuoristrada, i quali vengono usati individualmente ma in combinazione l'uno con l'altro.

Ogni livello è disseminato di postazioni di fuoco, silos per missili e veicoli ostili che mantengono una costante barriera di fuoco. Tuttavia, entrambi veicoli del giocatore sono muniti di bombe e tutte le installazioni e gli aerei nemici possono essere distrutti.

Fortunatamente la Bullfrog ha ridisegnato *Fusion*, adattandolo alle possibilità dell'ST, piuttosto che cercare di emulare la versione Amiga. Questo è andato a vantaggio del gioco, che è più giocabile della sua controparte Commodore, ma non certamente più facile.

### VERSIONE ST

I livelli ora scorrono solo verticalmente, ma conservano il fantastico effetto di parallasse e sono colorati quanto quelli dell'Amiga. Il sonoro è limitato ad una cacofonia di colpi d'arma da fuoco ed esplosioni, che dopo un po' stancano.

**■ K-VOTO 712**

# RNATIONAL SOCCER

### VERSIONE SPECTRUM

La grafica è quella che ci si aspetta da un C64, ma è funzionale. Gli effetti sonori sono limitati, ma quello che serve sono soltanto il boato di una folla scatenata e qualche rumore di palla e fischietto.

**■ K-VOTO 925**

### VERSIONE C64

La grafica ovviamente non è gran che, ma il risultato non è male. Gli effetti sonori sono dello stesso genere di quelli per il 64. Come giocabilità sono molto simili: è facile farsi catturare dal gioco.

**■ K-VOTO 925**

## NUOVE VERSIONI

## DA GUIDA PRO

rente solo nel colore e nel rilevamento di collisione. Il coin-op in sé non era poi così eccezionale, ma la Grandslam ne ha prodotto una versione fedele e giocabile, che potrà piacere ai giocatori più giovani.

**■ K-VOTO 690**

## PC

### BILLIARDS SIMULATOR

**ERE INTERNATIONAL L40000d**
**versione Amiga recensita su K5 – K-VOTO 819**

Buono in tutto e per tutto come nella versione Amiga, sia per quanto riguarda la grafica che la giocabilità. La stessa ampia gamma di opzioni per cambiare la gravità e le caratteristiche del tavolo da gioco Non è interessante come *3D Pool*, ma è ugualmente molto divertente.

**■ K-VOTO 819**

### DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

**OCEAN L39000d**
**Amiga versione recensita su K1 – K-VOTO 680**

La vecchia licenza della Ocean con Daley è stata riesumata per *DTOC* negli ultimi mesi dello scorso anno su tutti i maggiori formati. Ora, con la nuova versione per PC, la serie è completa. Purtroppo bisogna sempre smanettare con il joystick, ma la noia di tale sistema di comando è accentuata dall'uso di un joystick analogico o della tastiera. *DTOC* per PC ha, prevedibilmente, una grafica più povera e, ancora più importante, una ridicola struttura di gioco, che costringe ad un continuo cambio di dischi.

**■ K-VOTO 474**

### STAR GOOSE

**LOGOTRON L39000d CGA, L39000d EGA versione ST– K-VOTO 517**

Un'eccellente conversione con una bellissima grafica, molti dettagli ed uno scorrimento verticale molto fluido. Il gioco è virtualmente identico a quello per ST: probabilmente sottovalutato nella recensione originale. Anche questo non ha abbastanza varietà, ma è un buon esempio di quello che è possibile fare su un PC, anche se il prezzo della versione EGA è un po' caro.

**■ K-VOTO 614**

### TECHNOCOP

**GREMLIN L39000d**
**versione Spectrum recensita su K2 – K-VOTO 804**

L'aspetto è buono ma purtroppo è troppo lento, soprattutto nella versione EGA. La risposta della tastiera è sfasata e lo si nota particolarmente quando si esplorano gli edifici. Il gioco rimane intatto nonostante la lentezza, ma non è divertente come le versioni precedenti.

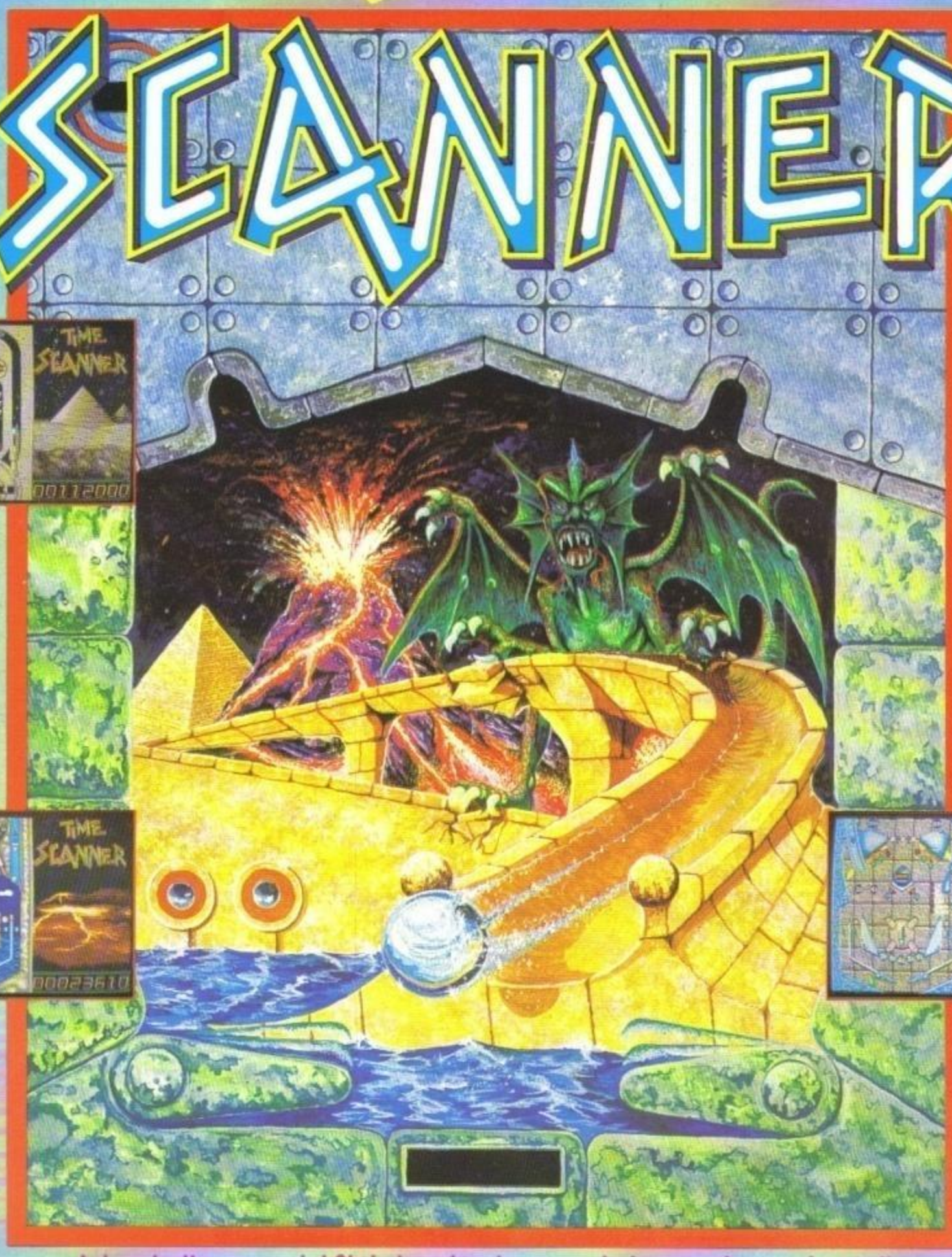
**■ K-VOTO 703**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TIME SCANNER

THE ULTIMATE EXPERIENCE IN PINBALL



Ad un tratto accade! Stai viaggiando, quando improvvisamente cadi in un buco del tempo. Un fato. Un evento inevitabile. qualcosa di assolutamente inimmaginabile ti aspetta. Ora!
Timescanner l'ultima esperienza in fatto di flipper!

ACTIVISION

SEGA

TIMESCANNER™ SEGA © 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. THIS GAME HAS BEEN

LEADER

- Gioco multiplo per la pallina.
- Fino a cinque flipper in gioco contemporaneamente.
- Livelli tutti da scoprire: Vulcano, Saqqarah, Ruins e Final
- Possibilità di tilt • Punteggio finale speciale

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPPLEMENTO SUPPLEMENTO

**Benvenuti all'appuntamento mensile con T'N'T, dove oltre al consueto ed esagerato numero di consigli e "modi gabola" troverete la prima parte della guida a *War in Middle Earth*, versione 8 bit scritta nientepopodimeno che da Mike Singleton. Inoltre se siete nel pieno di un campionato date un'occhiata ai consigli per *TV Sports Football*, non perdete la soluzione completa di *Leisure Suit Larry I*, godetevi un'anticipazione su *Neuromancer*, il nuovo listato per *Robocop* e gli altri aiuti per *The President Is Missing* e *FOFT* – che lettori fortunati!**

# T'N'T

## R-TYPE

Alzino una mano tutti gli utenti Spectrum che hanno avuto difficoltà nel combattere il malvagio Impero Bydo! Come immaginavo. Avere a disposizione vite infinite renderebbe le cose molto più semplici; ecco il listato. È un po' lungo ma ne vale la pena.

Copiatelo e dategli il RUN per giocare a *R-Type* con vite e crediti infiniti.

**NOTE**: Quando il bordo lampeggia, fermate il nastro e fatelo ripartire quando il bordo torna nero.

```
10 FOR A=23296 TO 65535
20 READ F: IF F=999 THEN
RANDOMIZE USR23296
30 POKE A,F: NEXT A
100 DATA 243, 62, 255, 55, 221
110 DATA 33, 203, 92, 17, 195
120 DATA 11, 205, 86, 5, 48
130 DATA 241, 175, 50, 35, 93
140 DATA 205, 22, 93, 30, 119
150 DATA 33, 147, 243, 1, 85
160 DATA 11, 52, 11, 35, 120
170 DATA 177, 32, 249, 29, 123
180 DATA 211, 254, 32, 237, 62
190 DATA 202, 50, 123, 251,
205
200 DATA 109, 251, 33, 68, 91
210 DATA 175, 50, 42, 252, 34
220 DATA 22, 254, 49, 0, 0
230 DATA 195, 222, 254, 62,
201
240 DATA 50, 80, 254, 205, 64
250 DATA 254, 33, 90, 91, 17
260 DATA 22, 106, 1, 10, 0
270 DATA 237, 176, 195, 0, 106
280 DATA 175, 50, 254, 145, 50
290 DATA 149, 146, 195, 253,
133
300 DATA 999
```

## FOFT

Per tutti coloro che si sono precipitati a comprare questo "sosia" di Elite per ST della Gremlin, senza prima leggere le recensioni, riportiamo alcuni suggerimenti incredibilmente utili...

All'inizio, prendete i 150 crediti iniziali e andate subito all'opzione Trading. Tenete d'occhio il prezzo del cibo, finché scende a 18 o meno. Compratene il più possibile, poi continuate a tenerlo d'occhio fino a quando il prezzo risale a 20-21. Ora vendete tutto.

Continuate così, usando ogni volta tutto il denaro di cui disponete. Prima o poi potrete comprare o vendere tutto il cibo facendo così variare il suo prezzo tra 7 e 22 crediti.

Dopo avere giocato in "borsa" per un po' (pazientate, pazientate!), dovreste essere in grado di poter comprare tutte le cose utili: schermi di classe tre, sistema di armi terziarie, e uno Star Drive MK 5 (che velocizza i viaggi nello spazio locale).

Dopo esservi portati su un sistema via iperspazio e dopo aver raggiunto il pianeta usando il balzo a corto raggio, troverete le stazioni spaziali usando il radar a lungo raggio e cercando lo stelo bianco. Poi è solo una questione di volare stando nel raggio visibile e iniziando la procedura d'attracco automatico.

Se siete attaccati dai nemici, contattate la nave in questione usando il suo codice d'identità. Questo tende a far terminare l'attacco.

## HEROES OF THE LANCE

Oltre ai trucchetti pubblicati nel numero 5, ecco altri consigli per questo arcade adventure della SSI da qualcuno che dovrebbe intendersene...

Avete bisogno solo di tre dei diciassette incantesimi: Cure Light Wounds; Web (per paralizzare i nemici che sembrano piu' pericolosi ed esaminarli con calma) e Dragon Breath (da usare contro Khisanth).

Nessuno dei tesori, pozioni, pergamene, ecc. che trovate in giro è veramente utile.

Combattete contro tutti tranne che con gli Hatchlings; corretegli incontro e buttatevi nella prima porta.

Raistlin salta più lontano di tutti.

Salvate la vostra posizione prima

delle porte circolari.

Goldmoon scaglia il suo bastone magico contro Khisanth (non può farlo con nessun altro); poi mandate un guerriero oltre il drago morente per vincere.

## FUSION

La versione ST di *Fusion* della Bullfrog ha una piccola e simpatica gabola: caricate il programma ed iniziate a giocare. Premete Esc per interrompere la partita, poi cominciate di nuovo. Premendo "E" entrerete nel modo gabola. Ora potrete selezionare i livelli a piacimento premendo i tasti "+" e "-" sul tastierino numerico.

■ Grazie a Glenn Corpes della Bullfrog

## PREMIO!

**T'N'T assegna il premio di questo mese a Michele Thiella di Mestre per la sua dettagliata soluzione di Leisure Suite Larry I. A Michele va il gioco messo in palio dalla LAGO Soft Mail, l'organizzazione di vendita per corrispondenza**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# THE PRESIDENT IS MISSING

**ECCO ALCUNI UTILI CONSIGLI PER QUESTO COMPLESSO GIOCO D'INVESTIGAZIONE. SI SPERA CHE SIANO COMPRENSIBILI PER TUTTI QUELLI CHE LO GIOCANO.**

## L'OMICIDIO DI TERESA BECKWORTH

Teresa lavorava per il colonnello Sebastian Moran, che non ha un valido alibi per i giorni che vanno dal 5 al 9 giugno. Il fidanzato della Beckworth è Jerry Berger. Sul retro del suo libretto degli assegni c'è scritto "eichir kcor nevar r etis" che significa "site r raven rock richie".

Notate la discrepanza tra il presidente e sua moglie quando si riferiscono al lago Kendalwood/Griffin. Importante è anche la connessione tra molti membri dell'Unità Forze Speciali, Vietnam 1968-70.

Altre informazioni: Albern Gotzenhopfer e Kehle Schneider sono andati a Cipro il 3 giugno per un giorno prima di fare rapporto a Otto Damonkleiner.
Schatzmann e Mulroney hanno trasferito denaro su conti svizzeri.
Todd Vogel, Stan Ritchie e Ian Schritt sono tutti piloti di elicottero che hanno attraversato la dogana austriaca prima del rapimento.

Tutti i messaggi degli Agenti e del Dipartimento di Stato devono essere in maiuscolo ed avere uno spazio tra i nomi. Ad es.: MORAN, SEBASTIAN.

## MESSAGGI IN CODICE

Le cinque trasmissioni in codice Morse stanno ad indicare i seguenti messaggi:

1 CHARON TO EM HAVE SET EMERALD IN NALUE
2 CQ CQ CQ GAZZZAE CQ CQ CQ
3 CHARON TO EM OPAL RECEIVED IRBID
4 GEOCEANUS TO DEVILFISH RENDEZVOUS 1812 N35 22E
5 CHARON TO EM GARNET DELIVERED TUDMUR LHODSU SUPT ALLAHO

**(O parole simili.) EM potrebbe stare per Edwin Mulroney.**

Il sesto messaggio segreto è FOUCHE, picchiettato dal presidente francese al microfono. Fouche appare nella fotografia "President As Hostage".

## PROVE FOTOGRAFICHE

*"Il Presidente come ostaggio"*

Fouche è uno dei rapitori. L'orologio del presidente potrebbe indicare che egli si trova negli Stati Uniti.

*'Foto dell'FBI'*

L' uomo nella foto è Krasni Medyved. Si trova fuori dal Leo Vine's Video Store, al 4109 di Bellvue Street.

*"Area d'esercitazione"*

Gli elicotteri sono quelli delle esercitazioni della Nato. Al sta per Analganieren Industriell.

*'Vittima della Polizia Turca'*

L ultimo possessore registrato della pistola è Saghir Ragoul.

## COSA POTREBBE ESSERE SUCCESSO:

Il presidente organizza il suo rapimento, possibilmente in combutta con l' Unione Sovietica per far ricadere la colpa sulle organizzazioni terroriste mediorientali, in particolare Ragoul o Tsouban.

Schatzmann e Mulroney forniscono i finanziamenti necessari, mentre gli "amici" del presidente compiono l' operazione (Generale Giles, Leo Vine, Fouche, Schritt, Vogel, Ritchie, Moran, Hugh Malin, ecc.).

Il generale Giles ha procurato gli elicotteri e Otto Damonkleiner il gas nervino.

Dopo il rapimento, gli elicotteri si sono incontrati con il sottomarino geoceanico UN-1 per portare il presidente a...

C'è qualcuno che ha altre informazioni, specialmente sulla parola chiave ad accesso limitato?

# TRUCCHI SEGA

## GOLVELLIUS

**Questo gioco per il Sega non è più tanto recente, ma dato che non ne abbiamo mai parlato, eccovi alcuni trucchetti per facilitarvi il compito.**

Quando inserite un codice, usate il numero tre come terza cifra o lettera. Otterrete in premio oggetti, denaro, e pozioni di vita. Le quantità esatte dipendono dal codice, perciò provatene più di uno.

Per trovare il secondo demone, rompete la roccia blu centrale. Quando il demone appare, uccidetelo aspettando che si fermi e poi colpendolo. Continuate semplicemente a scansarvi quando vi segue.

Per trovare il terzo demone dovete colpire la lapide nel cimitero in alto a destra sopra il fiume (quello nell'angolo).

Per sconfiggere Fosbus, ci vogliono gli stivali (aquaboots). Li trovate colpendo una grossa palma situata a nord ovest della spiaggia. Fosbus si trova sulla Swamp Island. Per sconfiggere Warlic dovete aspettare che vi attacchi, poi spostarvi di lato e colpirlo.

Potete sconfiggere Jasba nello stesso modo, ma è un po' più difficile perché bisogna evitare i missili.

Heidi viene sconfitto spostandosi di lato, poi menando fendenti velocemente, senza badare ai danni che subite.

Per uccidere Golvellius dovete colpirlo e farlo soffocare continuando a colpirlo.

Il seguente codice vi permette di arrivare alla fine del gioco. La sola informazione di cui avrete bisogno sarà il luogo in cui si trova Golvellius. Sarà una chiromante a rivelarvelo.

ZL74 JQKH ZHM5 Y3W4
BU8S LVZO AX8D 6ZNO

## WONDERBOY IN MONSTERLAND

Più avanti nel gioco incontrerete degli enormi muri vuoti. Dovreste abbatterli tutti regolarmente, perché ci sono nascoste delle porte che possono essere aperte.

Per ottenere il Guidance Bell, dirigetevi alla caverna del secondo schermo e abbattete la porta invisibile che si trova sul terzo gradino sopra della lava.

La donna che troverete dentro vi darà una pergamena per Catherine.

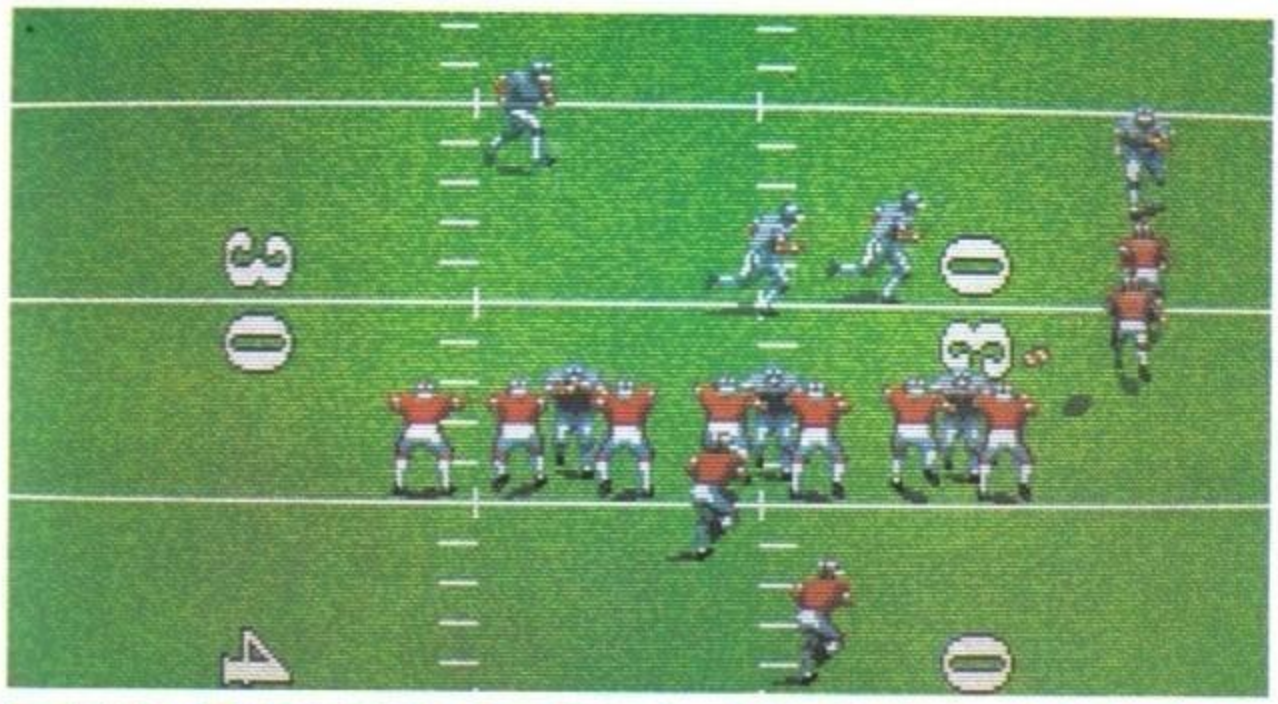
Andate a Baraboro ed entrate nella porta invisibile situata vicino ad una porta normale su una piattaforma sopra un'entrata con una croce. La donna vi darà un flauto.

Andate alle Isole Pororo e dirigetevi a destra finché non appare una torre. Arrampicatevi sulla torre e suonate il flauto. Dirigetevi a destra ed entrate nel palazzo. Prendete la Star Charm dal vecchio eccentrico.

Poi recatevi al Regno sottomarino di Catfish. Dirigetevi a sinistra ed entrate in un negozio. Comprate qualcosa, uscite e rientrate. Il pescegatto ora dovrebbe avere l'Emblema degli Eroi. Abbattete tutte le porte finché qualcuno vi offre il rubino (Ruby) o il campanello (Bell). Prendete il campanello come aiuto per superare il labirinto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# TV SPORTS FOOTBALL

**OK, AMIGHISTI: ECCOVI ALCUNI CONSIGLI PRATICI PER IL GIOCO DI FOOTBALL DELLA CINEMAWARE/MIRRORSOFT.**

All'inizio della stagione date al Left Half Back il grado numero uno ed inserite i seguenti valori: speed 8, strenght 4, hands 4, agility 8. Ciò dovrebbe garantire un guadagno medio a partita di circa 9 yarde per corsa.
Entrambi i ricevitori dovrebbero avere buone mani, anche se quello di destra ha più opportunità di correre di quello di sinistra, perciò è giusto dargli un decente grado di velocità.
Il Quarterback dovrebbe essere almeno il nono nel roster, con un rilascio veloce e buone abilità di scramble.
I Cornerbacks devono essere veloci e agili per curare bene i ricevitori avversari (i valori adeguati di velocità e agilità sono di 6). Non preoccupatevi di dare valori alti ai Linebackers esterni a meno che non usiate spesso la formazione 3-4: non ci sono inseriti nella 6-1 e ce n'è uno solo nella 4-3.
Gli uomini della linea d'attacco e di difesa devono essere forti fisicamente; gli altri valori lasciateli sotto la media.
Date ad uno dei Linebacker interni alti valori (velocità e forza - 7 o 8), e all'altro valori sotto la media.
Durante la partita controllate il Linebacker con il valore più alto.

## ★ TATTICHE DIFENSIVE

### Contro la I-Formation

Se il Wide Receiver va in movimento sull'altro lato del campo, è probabile che sia un'azione di lancio.
Ciò nonostante, il computer corre più da questa formazione che dalle altre due. La 6-1 va bene contro le corse al centro, ma posizionate i Linebackers su entrambi i lati della linea difensiva. Con la 4-3 o la 3-4, portate i Linebackers più vicini alla linea.
Quando scegliete l'azione, scegliete "Run Outside" ma tenete il giocatore sotto controllo vicino al Wide Receiver.

### Contro la Shotgun

Si tratta quasi sempre di un passaggio, perciò tenete i Linebackers lontani dalla linea di scrimmage. State però attenti ad eventuali corse sulla destra, specialmente quando gli avversari sono prossimi alla zona di meta. "Pass Defence" è l'opzione da selezionare per difendere contro la Shotgun.

### Contro i Kicks

Bloccare i field goals è impossibile a meno che non siano bassissimi, ma in questo caso non andrebbero a bersaglio comunque.Questa possibilità è perciò inutile (notate che il computer non tenta mai questa azione).

### Contro la Pro-Set Formation

E' impossibile dire cosa faranno gli avversari in questo caso. Quando usate la 4-3 o la 3-4 cliccate su "Blitz" e sperate che gli altri passino. Se invece avete scelto una 6-1, cliccate su "Pass Defence" ma tenetevi pronti per una corsa.

### Contro i Punts

Non correte MAI verso il Punter dopo lo snap. È praticamente impossibile bloccare i punt e se è una finta di Punt, la squadra può ritrovarsi tutta nella metà campo della squadra avversaria e probabilmente i difensori controllati dal computer non riusciranno a fermare un passaggio.

Usate spesso la 4-3. Avrete bisogno della 3-4 solo quando mancano 15 o più yarde al primo down o quando i vostri avversari sono disperati. Non usate mai la 3-4 all' interno delle vostre 20 yarde perchè gli uomini extra sono sprecati nel piccolo spazio che bisogna proteggere. Usate la 6-1 solo quando manca poco al primo down.

Nel secondo schermo delle chiamate guardate le possibili azioni offensive (potete facilmente riconoscere una Shotgun e una corsa all'esterno per entrambi le azioni di corsa). Blitz e Run Inside sono rischiose e inutili. Quando selezionate Pass Defence, comandate un Linebacker interno e spostatelo all'estremità destra della linea. Dopo lo snap potrete raggiungere velocemente il Quarterback e saccarlo. Se fa un hand off, il runner correrà nella vostra direzione e potrete placcarlo. Se usate la Run Defence, selezionate uno dei due Linebacker e mettetevi esattamente di fronte al Quarterback dietro alla linea difensiva. Se l'azione è una corsa centrale, giratevi a destra o a sinistra e fate un placcaggio in tuffo limitando così il guadagno.

Una corsa esterna può essere fermata rapidamente dagli altri tre Linebackers e dal vostro. Quando il Quarterback si prepara a passare, seguite il Wide Receiver, finchè non esce dallo schermo (raramente il computer effettua passaggi fuori dallo schermo e comunque a quel punto lo marcheranno i giocatori del secondario), poi portatevi verso il basso per coprire i Running Backs che si sono messi in posizione per ricevere. Prima che ciò accada i vostri Linebackers dovrebbero avere già saccato il Quarterback.

Il computer lancia spesso a un Wide Receiver al 4° Down.
Sembra che portando indietro di cinque yarde l'Outside Linebacker lo si scoraggia a farlo.
Blitzate con gli Outside Linebackers quando il computer opta per un azione di lancio perchè il QB si farà prendere dal panico e lancierà male.

Talvolta il Quarterback comandato dal computer tenta un lancio corto all'Halfback. Per difendere contro questa azione, curate e seguite un ricevitore con un Inside Linebacker. Quando il computer capisce cosa state facendo, si metterà a correre verso l'esterno. Se ciò accade, placcatelo con l'Inside Linebacker.Se l'avversario tenta il passaggio, lo stesso Linebacker dovrebbe essere in grado di curare il passaggio.

## ★ TATTICHE OFFENSIVE

### Lanci

Usate la Shotgun e lo schema in basso a destra per qualunque distanza. Contro un Blitz, sono immediatamente liberi per ricevere un passaggio tre ricevitori, mentre contro la Pass Defence, l'Half Back di sinistra che corre dietro il Wide Receiver di sinistra si trova libero per ricevere il passaggio dopo che il Wide Receiver ha attirato su di sé tutta la copertura.

### Corse

Quando correte usate la I-Formation e lo schema in alto a sinistra. Una volta presa la palla l'Half Back di sinistra può andare a sinistra come previsto, tagliare al centro se si apre un varco nella linea, oppure correre verso destra. Se c'è il Blitz, puntate al centro. Quando l'avversario usa una Run Defence, andate verso l'esterno e viceversa.

### Poche Yarde da conquistare

Usate la Pro-Set e lo schema in alto a sinistra, in cui il Quarterback fa l'hand off all'Half Back di sinistra che passa nel buco nel mezzo per guadagnare le ultime yarde. Se il buco è protetto o chiuso, allora aggiratelo ai lati.

### Tante Yarde da conquistare

Usate l'attacco descritto sopra e poi aspettate che i ricevitori escano dallo schermo. I velocissimi Wide Receiver e Half Back di sinistra sono molto veloci e possono liberarsi dalla marcatura del secondario avversario e un lancio ben calibrato fare bestemmiare l'allenatore avversario!

Durante il primo tempo, funzionano bene le seguenti azioni: lanci quando ci sono poche yarde da conquistare e corse del Quarterback al 3° down e 10. Dopo il primo tempo può succedere di tutto. Nei Punt cercate di calciare verso un lato del campo per rendere più difficile il ritorno. Non passate mai con la Pro-Set o la I-Formation, solo con la Shotgun: così facendo avrete due secondi in più per passare. Premete sempre il pulsante quando siete placcati per evitare un fumble.

# RAMBO III

**Se qualcuno tra voi guerriglieri/e con ST non riesce a liberare il colonnello e a riportarlo indietro tutto d'un pezzo nei cari vecchi Stati Uniti, cercate di arrivare a 5000 punti o più per entrare nella classifica dei record. A questo punto scrivete RENEGADE e premete Return. Ora, quando appare la schermata del film, premete 1, 2 o 3 per partire dal livello che volete.**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

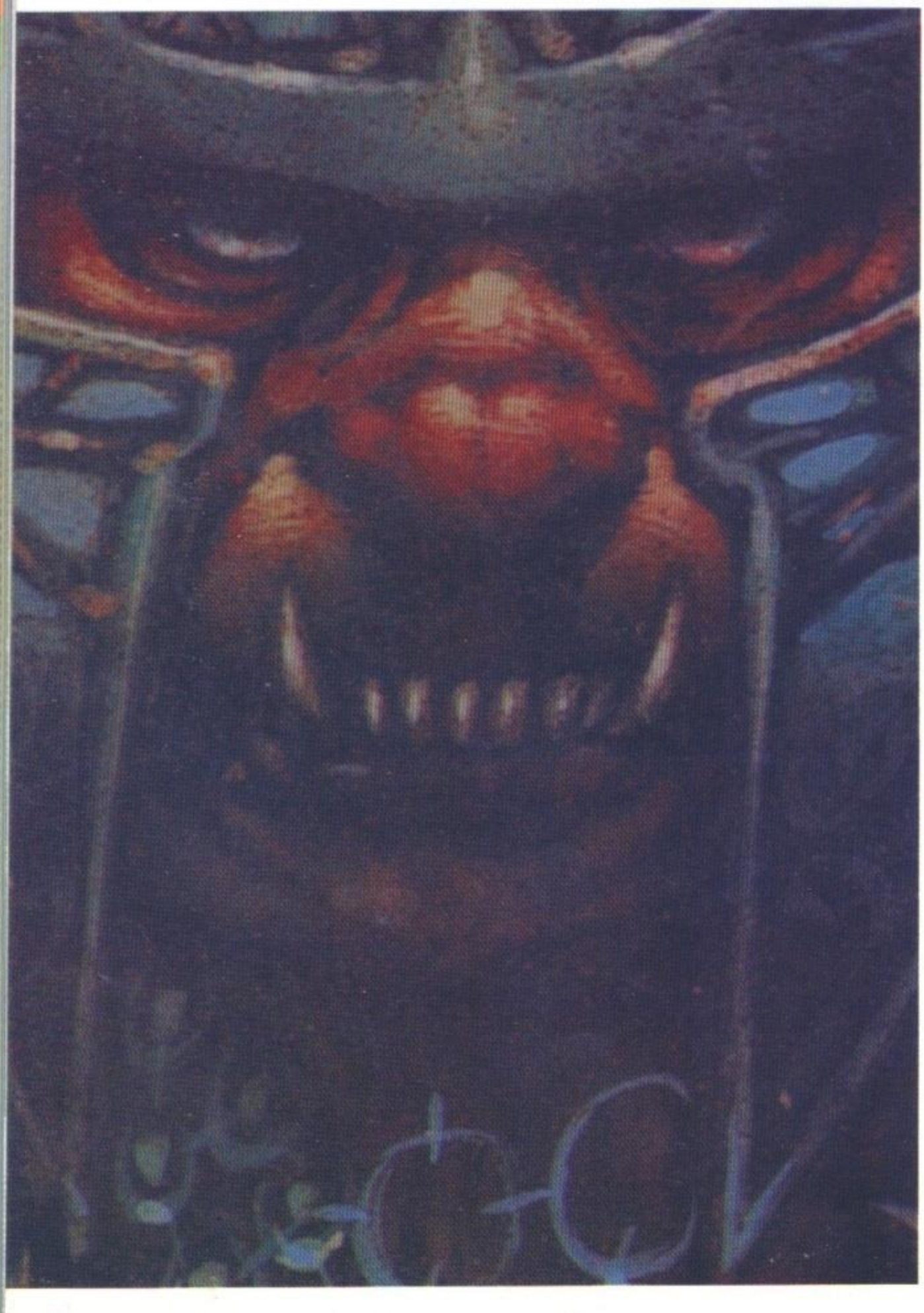
http://www.oldgamesitalia.net/

GUIDA A MIDDLE EARTH DI MIKE SINGLETON

1 PARTE

# WAR IN MID

***Dove si narra dei modi degli Orchi, dei Feats of Arms e delle trame di Sauron nella Terra di Mezzo a 8-bit.***



Il Signore Nero, Sauron, detiene enorme potere nella Terra di Mezzo ed ha sotto il suo comando molti reggimenti di Orchi disgustosi e assetati di sangue, ma persino Sauron non è inattaccabile, come ben sanno coloro che hanno letto il resoconto della Guerra dell'Anello nel libro del professor Tolkien. Chi lo desidera può seguire le stes-se scelte fatte nel libro e ricreare fedelmente le avventure di Frodo e della Compagnia dell'Anello, ma scoprirà che ciò non garantisce il successo e che questo sentiero, come qualunque altro, è costellato di pericoli. La strategia di Sauron è flessibile e cambia sottilmente ogni volta che il gioco viene giocato. Perciò, per avere successo, anche la vostra strategia dovrà essere flessibile.

## NEL CUORE DELLA BATTAGLIA

In battaglia, i vostri uomini combattono nel punto in cui si trovano, senza bisogno di ulteriori istruzioni da parte vostra, ma questo non è il modo migliore per uccidere gli orchi né per salvaguardare i vostri guerrieri. Anche in una situazione disperata, la vostra strategia determinerà il numero di orchi che verranno uccisi nel corso di uno scontro.

Come nella maggior parte delle battaglie, il vantaggio maggiore è nel concentrare le vostre forze. Se un orco combatte contro un uomo, nessuno dei due ha alcun vantaggio particolare tranne quello derivante dalla loro forza e abilità innate. Se un orco combatte contro due uomini, le possibilità che l'orco uccida un uomo rimangono le stesse, ma le possibilità che gli uomini uccidano l'orco aumentano considerevolmente. Per esempio, se ognuno degli uomini avesse il 10% di probabilità di uccidere l'orco individualmente, combattendo insieme avrebbero il 19% di probabilità di uccidere l'orco e se fossero in tre, le probabilità salirebbero al 27%. Allo stesso modo, due o tre orchi che combattono contro un solo uomo acquistano un vantaggio considerevole.

Quindi, in battaglia, la priorità principale è di attaccare ogni orco dal maggior numero possibile di lati e per fare questo dovete cercare di portare in prima linea il maggior numero possibile di uomini. Ma anche questo compito richiede un po' di riflessione. Durante le prime fasi di una battaglia, gli orchi si muoveranno velocemente attraverso aree indifese per arrivare ai vostri uomini e perciò non esiste una prima linea vera e

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



propria. Se mobilitate gli uomini troppo vicino agli orchi vi accorgerete che è una perdita di tempo, perchè probabilmente gli orchi li avrebbero attaccati in ogni caso. Se mobilitate gli uomini troppo lontano dagli orchi, impiegheranno un po' di tempo per raggiungerli e nel frattempo gli orchi potrebbero essersi spostati o potrebbero perfino essere già stati uccisi! La miglior politica è di mobilitare quegli uomini nelle vicinanze che è più improbabile che vengano attaccati immediatamente dagli orchi erranti.

Il problema successivo è come mobilitarli: è meglio usare il controllo diretto o indiretto? Nelle prime fasi della battaglia, quando gli orchi stanno spargendosi per tutto il campo di battaglia, la scelta migliore è il controllo diretto. Anche se dovete guidare il guerriero alla sua destinazione (cosa che talvolta significa fare delle deviazioni), potete sempre cambiare il suo percorso seguendo il flusso della battaglia: e assolutamente non mettetevi ad inseguire gli orchi con il cursore! Nelle fasi conclusive della battaglia, che generalmente sono meno fluide, troverete gruppi di orchi impegnati in combattimenti corpo a corpo. Dato che questi sono relativamente statici, sarete in grado di usare il controllo indiretto abbastanza efficacemente.

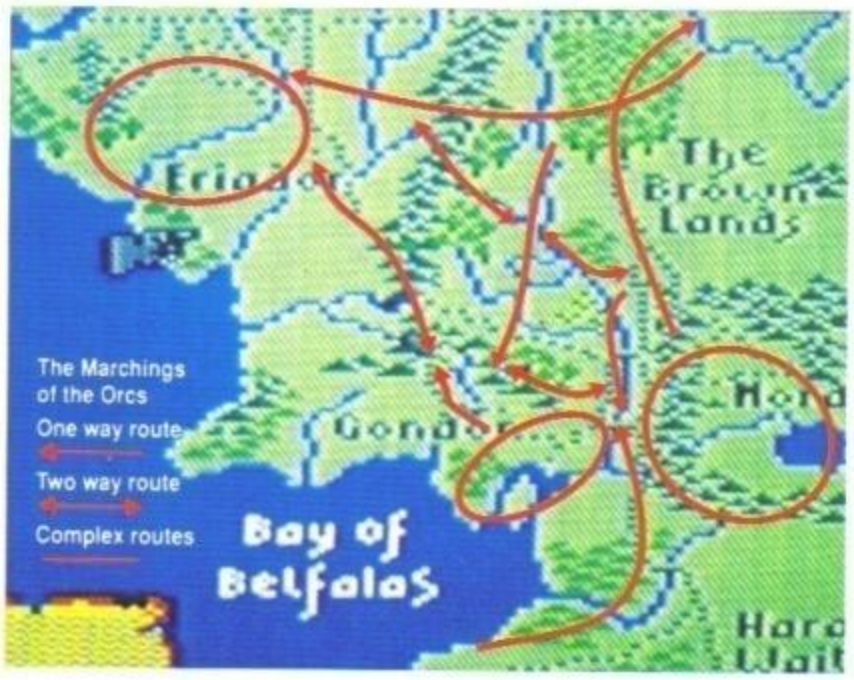
Nelle battaglie più lunghe avrete abbastanza tempo per manovrare le vostre truppe in formazioni di combattimento. A causa del flusso e riflusso della battaglia e dei movimenti degli orchi, le vostre formazioni di combattimento dovranno essere irregolari e pronte, piuttosto che precise come le formazioni degli eserciti in parata, ma alcune formazioni possono essere estremamente efficaci e contro creature mortali quali i Nazgul, combattere in formazione è quasi essenziale.

La formazione più semplice è quella delle truppe disposte su una linea. Degli orchi solitari che incontrano la vostra linea si troveranno sempre in svantaggio di due a uno. Però, se un'orda di orchi si getta contro la vostra linea, anche quel piccolo vantaggio è perduto. Peggio ancora, gli orchi sono costretti a mettersi anch'essi in linea e non possono essere aggirati facilmente. Una tattica ancora più efficace è di formare un imbuto a forma di V nel quale gli orchi vengono incanalati. Più marciano in profondità nell'imbuto, più facile è per voi chiuderne i bordi e accerchiarli. Usando questa tattica contro un singolo Nazgul è possibile avere quattro guerrieri che combattono contro di lui simultaneamente.

Per usare le formazioni in modo efficace ci vuole un po' di pratica. Non avrete bisogno solo di abilità al joystick, ma dovrete anche saper pensare in fretta se volete rispondere in tempo al rapido flusso della battaglia, adeguando costantemente la vostra formazione man mano che parti delle vostre linee vengono eliminate. Ma, se volete uccidere il maggior numero possibile di orchi, il combattimento in formazione è il modo migliore di farlo.

### LE TRAME DI SAURON

Quando le vostre armate ed i vostri eroi marciano attraverso la Terra di Mezzo, incontreranno certamente bande vaganti di orchi e saranno costretti a combattere per sopravvivere. Nonostante i movimenti delle armate del Nemico siano sempre nascosti, non sono casuali: c'è uno schema nelle trame di Sauron e anche una conoscenza superficiale di questo schema ha un grande valore.




Sauron, nella sua malvagia saggezza, ha diviso le sue armate in due gruppi: le armate d'assalto e la armate da caccia. Le armate da caccia vagano nella Terra di Mezzo inseguendo individui particolari. Per esempio, il Signore Nero ha affidato a tre Nazgul il compito di dare la caccia a Gandalf. Le armate d'assalto seguono il complesso piano di guerra di Sauron che assegna a ognuna di loro una serie di obiettivi da conquistare prima dell'assalto finale a Minas Tirith.

Anche Saruman e gli orchi da lui controllati hanno una parte nei piani del Signore Nero, ma le truppe d'assalto di Saruman seguono un piano di guerra separato con obiettivi più limitati, essendo i loro movimenti confinati ampiamente entro Rohan e Gondor.

Il piano di guerra di Sauron è intricato nei suoi particolari e lo spazio ci permette di darne solo una descrizione a grandi linee. Il Signore Nero ha assegnato per le sue armate oltre sessanta obiettivi differenti da conquistare. Per permettere ai suoi comandanti un minimo di flessibilità sul campo, ogni obiettivo è seguito da altri due e spetta al comandante scegliere quale attaccare in base alla situazione. Lo stesso Signore Nero non sa quale percorso particolare seguiranno le sue armate quando sarà il momento di scegliere, e qui sta la grande sottigliezza del suo piano, perchè egli sa che Lady Galadriel ha il potere di guardare nella sua mente e leggere i suoi pensieri. Il suo piano è abbastanza flessibile da essere imprevedibile, ma stendendo accuratamente la ragnatela di obiettivi, egli può essere certo le sue forze potranno eventualmente essere concentrate contro quei capisaldi che egli desidera maggiormente.

La destinazione finale della ragnatela di obiettivi di Sauron è Minas Tirith, ma prima di raggiungere questa meta le sue armate possono spaziare ovunque, da Dol Amroth nel sud a Dale nell'estremo nord, dalle belle radure di Lothlorien ai Grey Havens nell'ovest. Dove la ragnatela è più fitta è più facile trovare le armate di Sauron. Ci sono tre aree principali sulle quali Sauron si concentra: i villaggi dello Shire nel nord, il triangolo di Helm's Deep, Dol Amroth e Minas Tirith a ovest di Mordor, e le torri e fortezze di Mordor stesso. L'ampia portata del piano di Sauron è mostrata sulla mappa, anche se gran parte dei particolari è stata necessariamente omessa.

Da questo piano si possono ricavare diversi indizi utili. Notate, per esempio, il percorso a due vie attraverso le Miniere di Moria. Il cancello ad ogni estremità delle Miniere di Moria è un obiettivo alternativo partendo dall'altro cancello. Spesso questo significa che una banda di orchi marcerà attraverso le Miniere di Moria fino al cancello più lontano e non appena raggiunto quell'obiettivo sceglierà uno dei due obiettivi alternativi che altro non sarà che il cancello dal quale è appena arrivata. Perciò una banda di orchi può passare un po' di tempo semplicemente andando avanti e indietro attraverso le Miniere. In questo modo il Signore Nero mantiene il passaggio attraverso le montagne ben pattugliato

Notate anche la strada attraverso Mirkwood. Questo è un percorso per le armate di orchi, ma solo per le armate dirette verso nord. Le armate che incontrate su questa strada sono dirette o a Lothlorien o a Rivendell e da qui nello Shire, dato che Sauron non ha specificato strade di ritorno diverse da queste.

E' inoltre di vitale importanza comprendere il modo in cui funziona la mente contorta di Sauron. Qualunque sconfitta lo rende cieco di rabbia e lo spinge a cercare vendetta, distraendolo dal suo piano principale. Per ogni sua armata che viene distrutta, Sauron manderà un'armata fresca all'inseguimento del vincitore. Unicamente quando la vendetta sarà compiuta quell'armata tornerà verso Mordor e comincerà a seguire il piano di guerra di Sauron. Più successo avrà una delle vostre armate, più questa sarà braccata da Sauron. Conoscendo questa tendenza di Sauron, una buona tattica è di togliergli le forze facendo marciare un'armata vittoriosa in terre selvagge con una scia di bande vendicative di orchi ostinatamente alle calcagna.

**IL MESE PROSSIMO**

GUIDA A MIDDLE EARTH DI MIKE SINGLETON
2 PARTE

DLE EARTH

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# LEISURE SUIT LARRY

## IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARD

**L'atro giorno è arrivata in redazione questa telefonata:**
***Sul mio tavolo c'è un Pc e recentemente un mio amico mi ha regalato alcuni giochi della Sierra. È stata la mia rovina perchè ormai non riesco più a fare altro: VI PREGO ditemi come si fa a togliersi di torno l'ubriaco in POLICE QUEST e, soprattutto come si rende felice LARRY?***
**In attesa di sciogliere il primo enigma, godetevi la soluzione completa della prima avventura di quel tardone di Larry.**

### NEL BAR

Entrate nel bar, sedetevi al bancone e ordinate del whisky (senza berlo). Alzatevi e andate al bagno e date il whisky all'ubriaco: riceverete in cambio un telecomando. Prendete la rosa sul tavolo ed entrate nel W.C. Sul lavandino troverete un anello di diamanti. Poi sedetevi per un po' sull'asse (immaginate cosa succede...) e quando avete finito leggete per 3 o 4 volte le scritte sui muri (READ GRAFFITI) finché leggerete una parola d'ordine ("KEN, SENT ME"). Tornate nel bar e bussate alla porta sulla destra: quando vi verrà chiesto dite la parola d'ordine.

### OLTRE LA PORTA

Entrati nella stanza lasciate perdere il negro e accendete la televisione col telecomando. Continuate a cambiare canale finché non troverete un film a luce rossa: a questo punto il negro si piazzerà davanti al televisore permettendovi di salire al piano superiore.

### AL PIANO SUPERIORE

Al piano superiore c'è una ragazza sul letto ma per il momento lasciatela perdere. Prendete invece la scatola di cioccolatini sul tavolo, aprite la finestra e uscite sul balcone. Scendete con la scala antincendio (non preoccupatevi per la caduta) e quando siete nel cassone dell'immondizia prendete il martello che si trova dentro (non si vede ma c'è).

Uscite dal cassone, andate a sinistra e tornate di fronte al bar. A questo punto chiamate un taxi. ATTENZIONE: non scendete mai dal marciapiede, né qui né altrove.

### IN STRADA

Salite sul taxi e quando l'autista vi domanda dove volete andare, fatevi portare al casinò (ricordatevi di pagare l'autista prima di scendere). Se, mentre siete di fronte al casinò compare un omino dentro una botte, comprategli una delle mele che vende (fatelo ovunque lo incontriate).

### NEL CASINO'

Entrate nel casinò e andate nella hall con l'ascensore: dentro al portacenere troverete un "pass" per andare in discoteca.

Ora, se volete, fate un salto al Cabaret, sedetevi all'unico tavolo non riservato e godetevi lo spettacolo per un po' (finchè non vi stancate).

### NELLA SALA DA GIOCO (DEL CASINO')

Usciti dal Cabaret tornate alla sala da gioco per racimolare un po' di soldi (il massimo che potete intascare sono $250). A vostra disposizione c'è un tavolo da blackjack e alcune slot machines: il mio consiglio è di usare le slot machines ma prendetevi il gusto di fare anche qualche partita a blackjack. In ogni caso prima di cominciare a giocare salvate il gioco e risalvatelo ogni volta che aumentate il gruzzolo: se doveste perdere tutto senza aver salvato il gioco, dovrete ricominciare tutto dall'inizio. Cercate di arrivare a vincere tutti i $250: da qui a poco $200 vi andranno via come niente e inoltre dovrete usare il taxi molto spesso.

### NEL NEGOZIO

Racimolate i soldi, uscite dal casinò, chiamate il taxi e fatevi portare al negozio (STORE). Entrate e comperate una delle riviste che ci sono sugli scaffali in primo piano, una bottiglia di "vinaccio" nella selezione liquori e al bancone comperate anche un preservativo (dovrete rispondere ad alcune domande prima di poterlo fare). Non dimenticate di pagare il tutto prima di uscire. Quando compare un barbone dategli il "vinaccio": vi regalerà un coltellino tascabile.

### IN DISCOTECA

Andate ora a destra fino a trovarvi di fronte alla discoteca. Mostrate al buttafuori il vostro "pass" ed entrate. Sedetevi al tavolo con la ragazza e guardatela (LOOK GIRL). Fate un po' di conversazione (TALK TO GIRL, ripetuto diverse volte) e poi invitatela a ballare. Finito il ballo tornate a sedervi, riguardate la ragazza e datele la rosa, la scatola di cioccolatini e l'anello. Se a questo punto non lo ha già fatto lei, domandatele di sposarvi: dovrete darle anche $100 per affittare una stanza all'albergo del casinò.

### NELLA CAPPELLA

Quindi uscite dalla discoteca, chiamate il taxi e fatevi portare alla Cappella. Una volta arrivati controllate di avere più di $100 nel portafoglio (vi serviranno per pagare il guidice di pace). Se non avete i soldi (o dopo averli racimolati al Casinò) entrate nella Cappella e sposate la ragazza che si chiama Fawn.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



### NELLA SUITE NUZIALE

Finita la cerimonia Fawn andrà ad aspettarvi nella " Suite Nuziale ". Per raggiungerla tornate al Casinò e con l'ascensore andate al 4° piano: bussate alla porta con il cuore e Fawn vi farà entrare. Qui non riuscirete a fare niente finchè non troverete e le offrirete del vino. Accendete allora la radio e aspettate la prima pubblicità: verrete così a sapere il numero di telefono di una dittia che fa consegne di liquori a domicilio (prendete nota del numero).

### NEL NEGOZIO (2)

Uscite dalla stanza e tornate al piano terra: il telefono che trovate è fuori uso, per cui dovrete andare al negozio di fronte (STORE) dove c'è un telefono pubblico. Assicuratevi di avere abbastanza denaro per andare e tornare col taxi ( almeno $50: le tariffe non sono sempre le stesse ). Una volta arrivati chiamate il numero che vi siete segnati e ordinate dello champagne da consegnare all'Honeymoon-Suite. Finita la conversazione guardate l'elenco telefonico che avete sotto il naso: troverete un altro numero che corrisponde ad un sexy-shop. Chiamatelo e rispondete alle domande che vi faranno (potete rispondere quello che volete). Terminata anche questa conversazione, entrate nel negozio, fate un giro senza comperare niente ed uscite. Aspettate un po' fino a che il telefono squilla, rispondete ed una sensuale voce femminile vi farà strane proposte (in base alle risposte che avete dato prima). Tutta questa conversazione non ha nessuna attinenza col gioco ma vi farà guadagnare un po' di punti. Telefonate ora agli uffici della Sierra-On-Line (il numero si trova alla fine della prima pagina di help o nella confenzione del gioco). Vi risponderà la segreteria telefonica dicendovi di richiamare durante l'orario di ufficio e, se avete bisogno di un aiuto, di comprare il libro-soluzione del gioco. Alla fine della telefonata guadagnerete altri punti. Chiamate ora il taxi e tornate al Casinò.

### NELLA SUITE NUZIALE 2

Salite in camera da Fawn, offritele del vino e... "datevi da fare". Succederà una cosa un po' strana: Fawn vi legherà al letto e se ne andrà arrabbiata per non averle dato i soldi per pagare il vino che avete ordinato. Oltre a questo vi porterà via tutti i soldi che avete, tranne i $10 che Larry tiene nascosti. A questo punto usate il coltellino tascabile che vi ha regalato l'ubriaco (USE KNIFE) per liberarvi. Prima di andarvene ricordatevi di prendere anche la corda.

**Larry è appena caduto nel contenitore delle immondizie. Prima di saltare fuori provate a cercare tra i rifiuti.**

### AL PIANO SUPERIORE 2

Scendete ora in sala da gioco e fate il solito rifornimento di soldi (abbastanza per usare il taxi altre volte); uscite dal Casinò, chiamate il taxi e tornate al bar. Una volta arrivati salita al primo piano dalla ragazza (vi ricordate ancora la parola d'ordine?) indossate il preservativo e... datevi da fare": quando avete finito, ricordatevi di togliere il preservativo usato. Uscite dalla finestra e portatevi all'estrema destra del balcone e osservate la finestra di destra: noterete che c'è qualcosa sul davanzale interno. Leggete allora la rivista che avete comperato al negozio e in particolare l'accenno ai pulitori di finestre. Legatevi allora la corda intorno alla vita e legatela anche al balcone. Date ora il comando "REACH WINDOW" e vedrete Larry sporgersi dal balcone nel tentativo di aprire la finestra, la quale è però chiusa. Allora rompete il vetro con il martello e prendete l'oggetto, che altro non è che una boccetta contenete pillole stupefacenti (nel senso di droga). Tornate quindi sul balcone, slegate la corda, scendete con la scala antincendio e tornate di fronte al bar.

### NEL CASINO' (2)

Chiamate il taxi e fatevi riportare al Casinò. Con l'ascensore salite fino all'8° piano e andate dalla ragazza al balcone. Guardatela e fate un po' di conversazione: quando comincerà a rispondere sempre con la stessa frase aprite la boccetta di pillole (ATTENZIONE: Larry non dovrà mai ingoiare queste pillole). A questo punto la ragazza vi prenderà tutte le pillole e se ne andrà lasciandovi il campo libero. Guardate il balcone e premete il pulsante che troverete: sulla destra si aprirà l'ascensore per raggiungere l'attico.

### NELL'ATTICO

Entrate nell'ascensore e dopo qualche istante vi troverete nell'attico. Andate in camera da letto, aprite la porta dell'armadio a muro ed entrateci (Larry entra ma lo schermo non cambia): date il comando "LOOK" e troverete una bambola gonfiabile. Gonfiatela ed "usatela" (dovrete dare il comando USE DOLL due volte): sul più bello la bambola si bucherà e Larry, nel tentativo di riprenderla, arriverà sulla terrazza dell'attico. Qui troverete una splendida ragazza che sta facendo un idromassaggio.

### NELLA VASCA

Spogliatevi ed entrate nella vasca, guardate la ragazza e datele la mela che avete comperato dall'uomo nella botte davanti al Casinò (l'avete comperata vero!?!). A questo punto i vostri compiti sono finiti: dopo aver mangiato la mela la ragazza uscirà dalla vasca e vi inviterà a seguirla in camera da letto (è una sequenza animata in cui non potete intervenire) e il gioco si concluderà con una serie di fuochi artificiali, i ringraziamenti del direttore della Sierra-On-Line e il commento su come avete giocato. Se avete fatto tutto per bene concluderete il gioco con un punteggio di 220 su 222.

■ Michele Tiella MESTRE

## LARRY E LE DONNE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

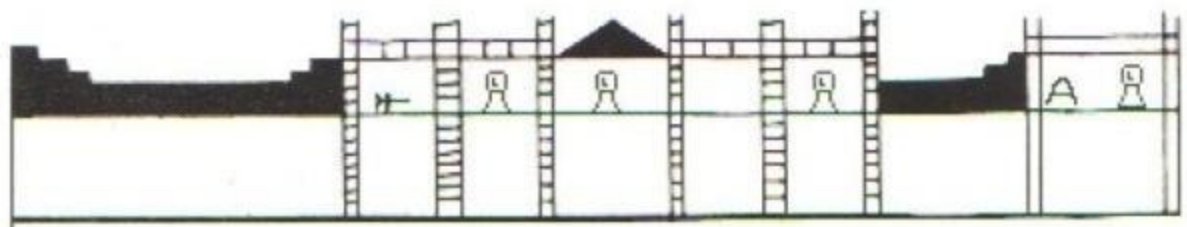


# DRAGON NINJA

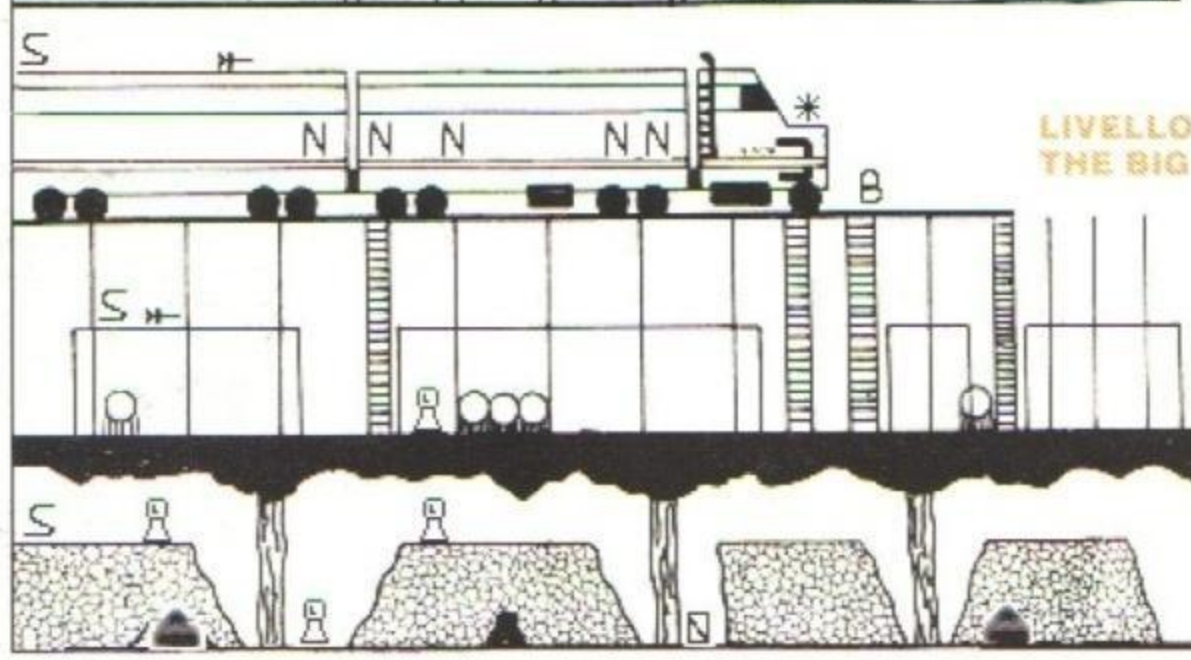
**Con una splendida mappa e molti consigli Flavio Cerutti ha voluto aiutare tutti quelli che hanno dei problemi con i Ninja. Leggete attentamente e la fine di *Dragon Ninja* sarà più vicina di quanto pensiate.**

1°_ Il colpo migliore con cui ho abbattuto tutti i nemici è il calcio volante poichè permette a DUDE di colpire gli avversari e subito dopo di volare via con un super salto. Questo si effettua tirando o tenendo il joystick nella diagonale alta verso la direzione dei nemici e schiacciando il fire al momento opportuno, seguito da un altro rapido fire. Un'altro colpo buono

S partenza
T Tempo
P Pugnale
E Energie
N Ninja
* Punti strategici
X Fine fase
A Ninja sputafuoco
B Ninja con artigli
C Ninja trasformer
D Ninja con bastone
E Ninja con mazza ferrata
F Donna
G Ninja Rosso
Punte
Sassi



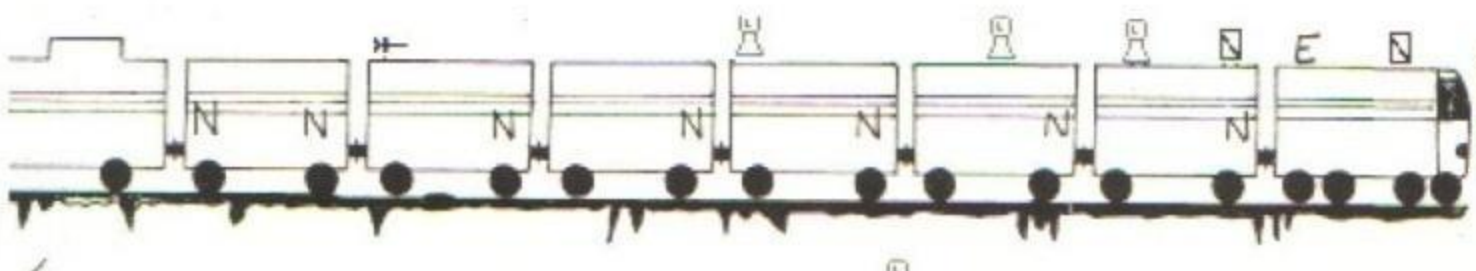
LIVELLO 1
THE STREET



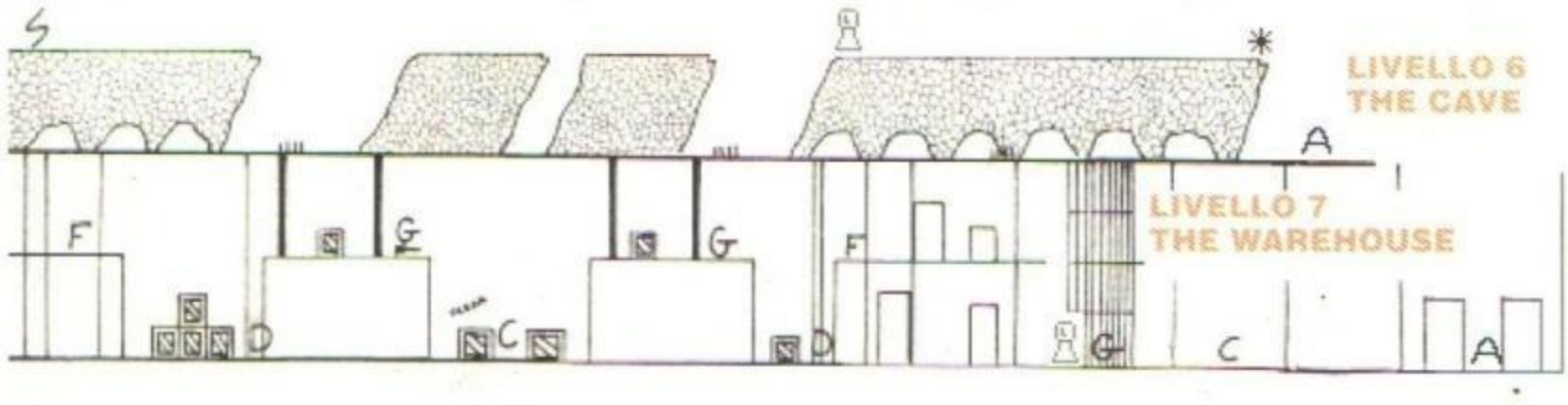
LIVELLO 2
THE BIG TIR

LIVELLO 3
THE SEW-ER

LIVELLO 4
THE FOREST



LIVELLO 5
THE TRAIN



LIVELLO 6
THE CAVE

LIVELLO 7
THE WAREHOUSE



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



quando ci sono pochi avversari è il CALCIO BASSO (diagonale bassa senza fire).

**2°_** Per effettuare colpi perfetti bisogna imparare la lunghezza dei colpi o la distanza giusta dei nemici, infatti se state girati nella direzione opposta finchè il nemico non vi è vicino, potete colpirlo con un colpo volante prima di lui. Quando ci sono tanti nemici tenete il joystick nella posizione del calcio volante e continuate a schiacciare e a muovervi in avanti e indietro ma se anche questa tecnica non funziona provate a usare il pugno o, se lo avete, il coltello: li uccidete sicuramente anche se perderete un po' di energia.

**3°_** Le armi le avete, non sempre, dai ninja rossi; infatti la prima cosa che vi danno è il coltello seguito dal tempo e nel caso siate a corto di energia, avrete la lattina che aumenta la forza; l'importante è non usare il super pugno perché toglie forza.

**4°_** I vari livelli devono essere affrontati come segue:

**a-** la strada non è molto lunga ma si presenta un po' difficile per i principianti, infatti una regola importante che vale per quasi tutti i livelli è non muoversi troppo rapidamente verso la fine dello schermo perché ci si troverebbe in mezzo a un mucchio di nemici. Il nemico di fine livello è un pancione sputafuoco che appena lo si colpisce lancia una fiammata; il metodo migliore per ucciderlo è saltargli addosso il più vicino possibile e subito dopo saltar via.

**b-** Questo è il livello più corto e più facile e l'unica cosa importante è non cadere dal camion in quanto si verrebbe subito spinti contro il lato sinistro dello schermo. Arrivati alla cabina uccidete gli ultimi ninja e apparirà quello con gli artigli; ora potete anche scendere sulla strada senza paura di muovervi. Nella mappa è segnato un asterisco: questo è il punto in cui potete colpire l'avversario senza usare energia (usate calci bassi o pugni ma solo quando vi passa davanti).

**c-** Le fogne sono il posto giusto per i vostri nemici ma potrebbero essere anche la vostra tomba se non procedete con cautela e piccoli passi. Se state sul piano superiore vi è più facile muovervi senza avere paura di vedervi cadere davanti agli occhi un ninja. Alla fine vi trovate davanti a un ninja capace di moltiplicarsi e solo se colpite quello falso scomparirà ma se colpite quello vero gli togliete un po' di energia. Colpite finchè c'è un solo avversario con il solito calcio volante.

**d-** Per la foresta ci sono due metodi: o avanzate molto rapidamente senza essere colpiti o, da buon giocatore, combattete contro tutti. Nel secondo caso, avanzate con prudenza e alla fine trovate un ninja armato di bastone: uccidetelo con il calcio volante.

**e-** Il treno è uno dei livelli più lunghi ma non presenta difficoltà. Trovate, come al secondo livello, i ninja appesi ai vagoni ma non preoccupatevi perché saliranno verso l'alto. Attenti a non cadere perché questa volta vi spostereste verso il lato destro; cercate invece di uccidere più ninja rossi che potete: vi daranno tempo e energia.
Alla fine colpite, sempre con il calcio volante e compiendo un super-salto alla sua schiena, un ninja con la mazza ferrata.

**f-** Le caverne sono luoghi molto bui ma non per questo insuperabili: anche qui vale il trucco della foresta, ovvero quello di avanzare senza mai fermarsi stando attenti alle punte che potete trovare sotto i piedi quando saltate da una parte all'altra. In alcuni casi, mantre cadete sulle punte, potreste finire in un livello sottostante ma non preoccupatevi perché siete stati fortunati in quanto potete avanzare senza che nessuno vi dia fastidio ed alla fine saltare fuori con un super-salto. Qui potrete sconfiggere lo sputafuoco solo se vi mettete nella posizione segnata dall'asterisco sulla mappa e colpendolo con le stesse mosse fatte per il ninja con gli artigli.

**g-** Nell'ultimo livello trovate quasi tutti i nemici più pericolosi: lo sputafuoco o pancione, il ninja trasformer, il ninja con il bastone, il ninja rosso e la solita donna. Se volete finire rapidamente questo livello (che è il più lungo di tutti), lasciate perdere il pancione fino alla fine procendendo sempre verso destra senza mai fermarsi. A questo punto uccidetelo con cinque calci volanti e combattete contro un altro sputafuoco che segnerà la fine del livello e quindi il passaggio all'ultimo schermo. Se volete fare questo livello uccidendo tutti i nemici che vi appariranno durante il cammino, colpiteli appena appaiono (questo vale in particolar modo per il ninja trasformer che possono moltiplicarsi).

**h-** Eccoci arrivati a combattere contro il capo ninja per la salvezza del presidente. Questo ninja è proprio forte e non esiterà un istante a colpirvi. Evitate di fare super salti o sbatterete contro l'elica, non scendete dall'elicottero o il ninja vi lancerà delle stellette. La cosa più importante è continuare a colpirlo con calci volanti.
Siete arrivati alla conclusione del gioco: la scritta "**hey DUDE thanks for rescuing me lets go for a burger...ha, ha, ha.**" ve lo conferma.

■ FLAVIO CERUTI.Corbetta Milano

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# TRACK SUIT MANAGER

**Una strategia completa per vincere in questa simulazione di calcio senza grafica e con molti dati da analizzare**

1)Prendere una formazione, europea che non sia l'Inghilterra e cercare di compilare almeno 70 nominativi per avere una formazione competitiva.
2)Cercare sempre di giocare con 4_4_2 come modulo marcatura a uomo ( mi dispiace per Sacchi e Liedhom!) con un gioco aggressivo e proteso all'attacco.
3)Se la squadra avversaria ha due punte, marcarle con due difensori e 4 centrocampisti con i relativi centrocampisti. Se la squadra avversaria ha tre punte, marcare con tre difensori mentre i tre centrocampisti con altri due e un difensore avanzato. Se, come la Svezia, usa 4 punte marcatele tutte e 4 e così i due centrocampisti.

**IN DIFESA.**

Se la squadra avversaria usa passaggi stretti usare il libero, se invece usa passaggi lunghi fare il fuorigioco.
N.B. Se si usa il libero, ricordarsi di mettere un difensore arretrato.

**A CENTROCAMPO.**

Cercare di impostare la partita sulle fasce o normalmente.

**IN ATTACCO.**

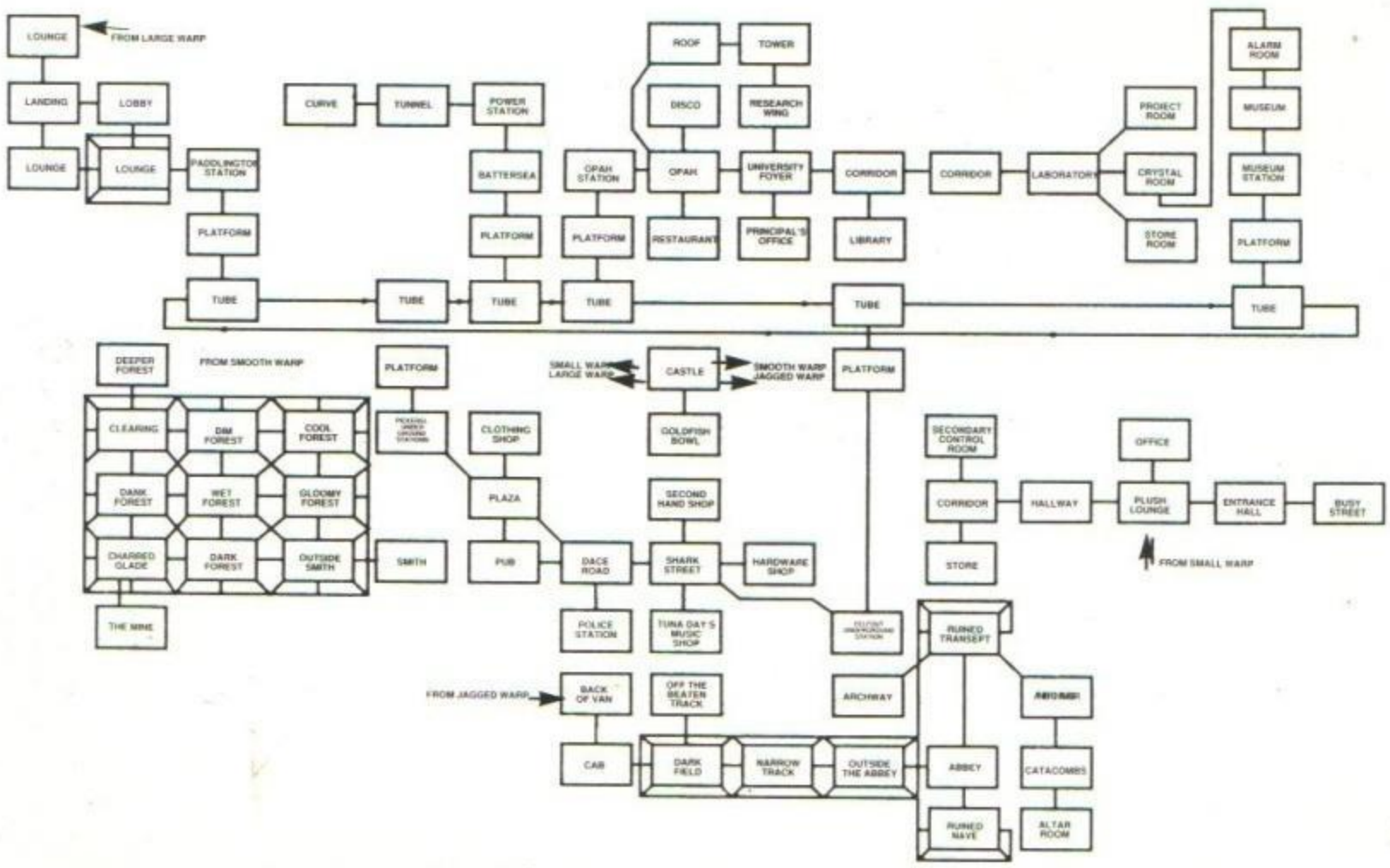
Usare due punte avanzate. Se la difesa avversaria usa il libero giocare fate dei palloni lunghi, se usa il fuorigioco fare passaggi normali.
B.N. Ricordarsi quando si mette il passaggio normale di cambiare in difesa con passaggi lunghi, tranne il difensore avanzato.
Il portiere deve essere molto abilie nelle uscite e tra i pali.
I difensori: buon passaggio, colpo di testa, tackle e confidenza.
Gli attaccanti: buona intesa, ottimo tiro, colpo di testa.
Se una partita finisse ai rigori, è importante farli calciare ai centrocampisti e agli attaccanti.

■ C.T. DAVIDE MALANDRINO

# FISH

## ★ LA MAPPA

**La mappa è stata realizzata da Alessio Priami. Come per *Corruption*, usatela in questo mese perché tra 30 giorni arriva la soluzione completa...**






http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# DUNGEON MASTER

TNT

## INCANTESIMI

FUL torcia magica
YA Pozione per resistenza
VI Pozione per la salute
VI-BRO Pozione contro il veleno
DES-VEN Avvelena i nemici
ZO Apre alcune porte
FUL-IR Palla di Fuoco
DES-EW Distrugge le creature di antimateria.
YA-BRO Pozione per lo scudo magico
Tutti gli incantesimi vanno preceduti da un simbolo di potere.
DES-EW Distrugge le creature di antimateria
Ya-Bro-Ros lascia una scia di impronte magiche.
Oh-Kath-Ra lancia una specie di raggio esplosivo.
Zo-Ven crea una pozione di veleno che può essere lanciata.
Ya-Ir da uno scudo magico a tutto il gruppo.
Incantesimi: Oh-Bro-Ros, Ful-Bro-Ku, Ya-Bro-Dain, Ya-Bro-Neja, creano delle pozioni che incrementano gli attributi del personaggio che le beve.
■ Simone Navarra - Roma

## VARI

Vi sarete accorti che tutte le caratteristiche fondamentali aumentano man mano che ci si esercita nelle varie professioni (Wizard, Priest, Ninja e Fighter).
Per aumentare il grado di mago e di prete non c'è altro modo che fare pozioni e dire parole magiche (se per caso possedete la versione 1.1 facendo ripetutamente l'urlo di guerra vi aumenterà il grado di prete). Per quel che riguarda il ninja basterà dare ripetutamente pugni e calci, anche a vuoto; per aumentare il grado di guerriero basterà dare ripetuti colpi con un'arma (stanca molto il personaggio) o fare l'urlo di guerra.
Per fare facilmente questo lavoro basta mettere nella porta del mouse il joystick con l'autofire inserito e il pulsante premuto (in questo caso un elastico sarà molto utile). Inoltre i punti di guerriero e di ninja aumenteranno molto più rapidamente se è raffigurato sullo schermo il personaggio che lo sta facendo. Notate che ci vogliono molti colpi prima di passare di livello, specie per quelli più alti.

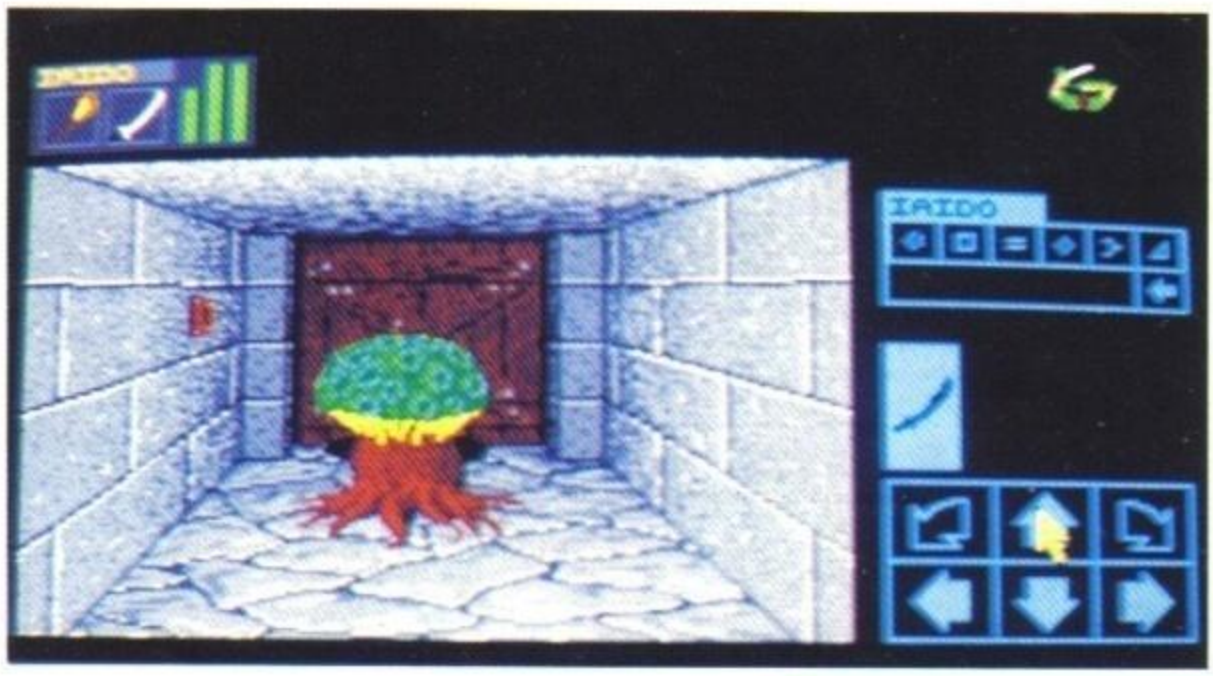
**Premete il pulsante e vi troverete alle prese con qualche mummia...**

**Con altri personaggi le mummie diventano un problema...**

**Non fatevi ingannare dalle apparenze: gli Screamers (sopra e sotto) sono cibo prelibato.**

Un'altra cosa che conviene fare è lanciare sempre davanti a voi, mentre camminate, una clava in quanto:
1- aumenteranno i punti ninja;
2- potrete scoprire i numerosi falsi muri che sono disseminati fin dai primi livelli, dietro ai quali ci sono numerosi oggetti utili, anche se non essenziali alla soluzione del gioco.
Al terzo livello, quello dei " vermoni ", tanto per intenderci, c'è un posto, dietro la saracinesca, dove gli alberelli si riformano di continuo, basta che una volta usciti si richiuda la porta e si vada a destra di 4 o 5 passi, laddove c'è una scala che si apre venendo dal piano inferiore. E' molto comodo in quanto è una continua fonte di cibo ed è molto utile per fare un po' di allenamento.
Non abbiate molta fretta nello scendere: una esplorazione troppo frettolosa vi farà perdere oggetti utili e soprattutto arriverete troppo deboli per fronteggiare nemici troppo forti.
■ BOBCAT alias Roberto Biasutti Roma

Se chiudete una porta mentre un mostro la sta attraversando la porta colpirà il mostro fino a quando non si sposterà, togliendogli moltissima energia.
Il fantasma verde nel quarto livello va ucciso con l'incantesimo DES-EW
Cercate di lanciare addosso ai mostri più oggetti possibili (sassi, frecce, coltelli...) prima di combatterli corpo a corpo.
Dormite spesso e salvate regolarmente il gioco.
■ Simone Navarra - Roma




http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

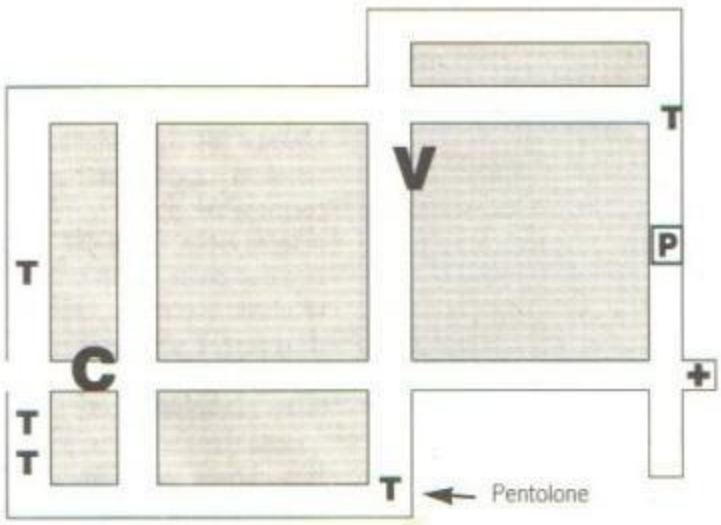
http://www.oldgamesitalia.net/

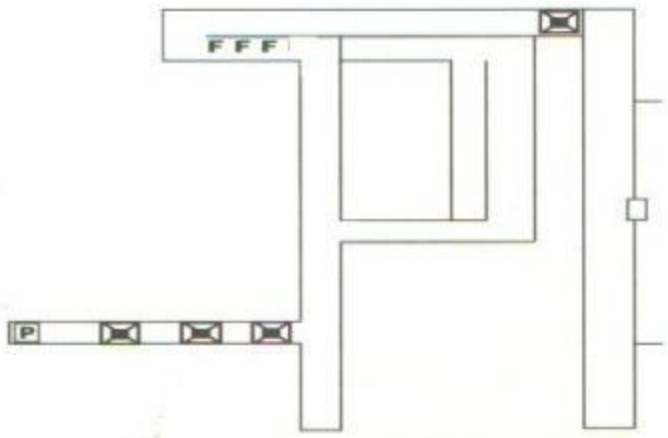


# HEROES OF THE LANCE

**Tanto per chiudere il capitolo sul gioco della serie AD&D pubblichiamo la mappa. Come avrete visto all'inizio di questo mega inserto di T'n'T ci sono ulteriori consigli che vanno aggiunti a quelli pubblicati su K5 La mappa è stata realizzata da Claudio Bava di Napoli.**

V VORAGINE
C CREPACCIO
\+ STATUA
P PASSAGGIO AL LIVELLO SUCCESSIVO
T TRAPPOLA
▣ FOSSA APERTA
..... TELETRASPORTO
* PORTONE
F FUOCO




# NEUROMANCER

Non ci siamo dimenticati di Neuromancer e dei codici inviati. Solo che negli ultimi giorni il materiale arrivato in redazione è stato tanto e quindi per i patiti del Cyberspace l'appuntamento è per il mese prossimo quando pubblicheremo la rete e moltissimi consigli. Per ora godetevi queste anticipazioni di Andrea Sassi che per la velocità si aggiudica il libro NEUROMANTE messo in palio dall'Editrice Nord di Milano.

I gioco comincia nel bar di Ratz, il quale vi chiede subito di pagare il conto.
1 Collegatevi col PAX e ritirate 2000 crediti; rispondete ad Armitage dandogli il vostro "Bama Number" (056306118). Uscite dal PAX e pagate Ratz (46 cre-diti).
2 Recatevi immediatamente al Shin's Pawn Shop per ritirare il vostro deck (UXB).
3 Andate al Gentleman's Loser per chiedere "Chip" e "Matrix" che vi saranno subito consegnati seguiti successivamente dallo skill "Criptology", che dovrete impiantarvi nel cervello. "Use" il pass per poter en-trare nel Matrix Restaurant. Collegatevi col Cheap Hotel: scegliete l'opzione Edit Bill, cliccate sul conto e, successivamente, digitate il numero di crediti che dovete all'hotel, naturalmente dopo aver ordinato il caviale.
4 Andate al Cheap Hotel dove vi sarà consegnato il caviale, collegatevi al PAX e ritirate i vostri 10.000 crediti: per tutto il resto della giornata non passate davanti al Matrix Restaurant, pena l'arresto immediato.
5 Recatevi da Crazy Edo per consegnare il caviale: riceverete in cambio il Comlink 2.0. Evitate di fare acquisti da Edo: sono più bassi i prezzi da Asano.
6 Tornate al Cheap Hotel e con il Comlink 2.0. Collegatevi con i Panther Moderns e prendete il Comlink 4.0. Collegatevi con l'Eastern Seabord e prendete il Comlink 5.0. Infine collegatevi con l'Hosaka, selezionando Upload Sofware e Comlink 6.0: riceverete 7.500 crediti. Immediatamente dopo cancellate uno degli impiegati e mettetevi al suo posto: diverrete, ufficialmente, impiegato dell'Hosaka e riceverete cosi 10.000 crediti a settimana.
7 Ora, se è trascorso un giorno (cioè se è l'11/07/'58 ), recatevi al limite della zona High Tech e dite che siete dipendenti dell'Hosaka: riceverete altri 10.000 crediti. A questo punto dovreste avere più o meno 29.000 crediti che potete incrementare vendendo parti del vostro corpo.
8 Con il denaro che avete guadagnato, andate da Asano. Insultate Crazy Edo e vedrete come per ma-gia i prezzi "abbassarsi": ora comprate un Cyberdek (vi consiglio il Ninja 5000 in quanto ha le stesse prestazioni del Cyberspace VII e costa meno).
9 Ora siete pronti per entrare nel Cyberspace ma prima andate da Finn (Metro Holografix) e comprate lo Skill Ice Breaking e il software Drin 1.0 - scoprirete ben presto che è molto più potente di altri software - e prendete delle banche dati, più software. Entrate nel Cyberspace dal Cheap Hotel e abbordate subito l'Ice del Panther Modern D.B. (per sapere contro chi state combattendo usate il Probe 3.0).e prendete gran quantità di "Thunderhead". Se non avete intezione di morire non collegatevi (nel Cyberspace) con la Wordchess Federation e con lo Psicologo poichè incon-trerete le terribili "Artificial Intelligence".
10 Dopo esservi un po' impratichiti, potete entrare nel Cyberspace attraverso il Gentleman Loser.
11 Se andate da Finn e gli chiedete l'"Holy Joystick", portatelo alla casa di Pong e dandoglielo (Give Item), riceverete in cambio gli Skills "Zen" e "Sophistry".

## CODICI

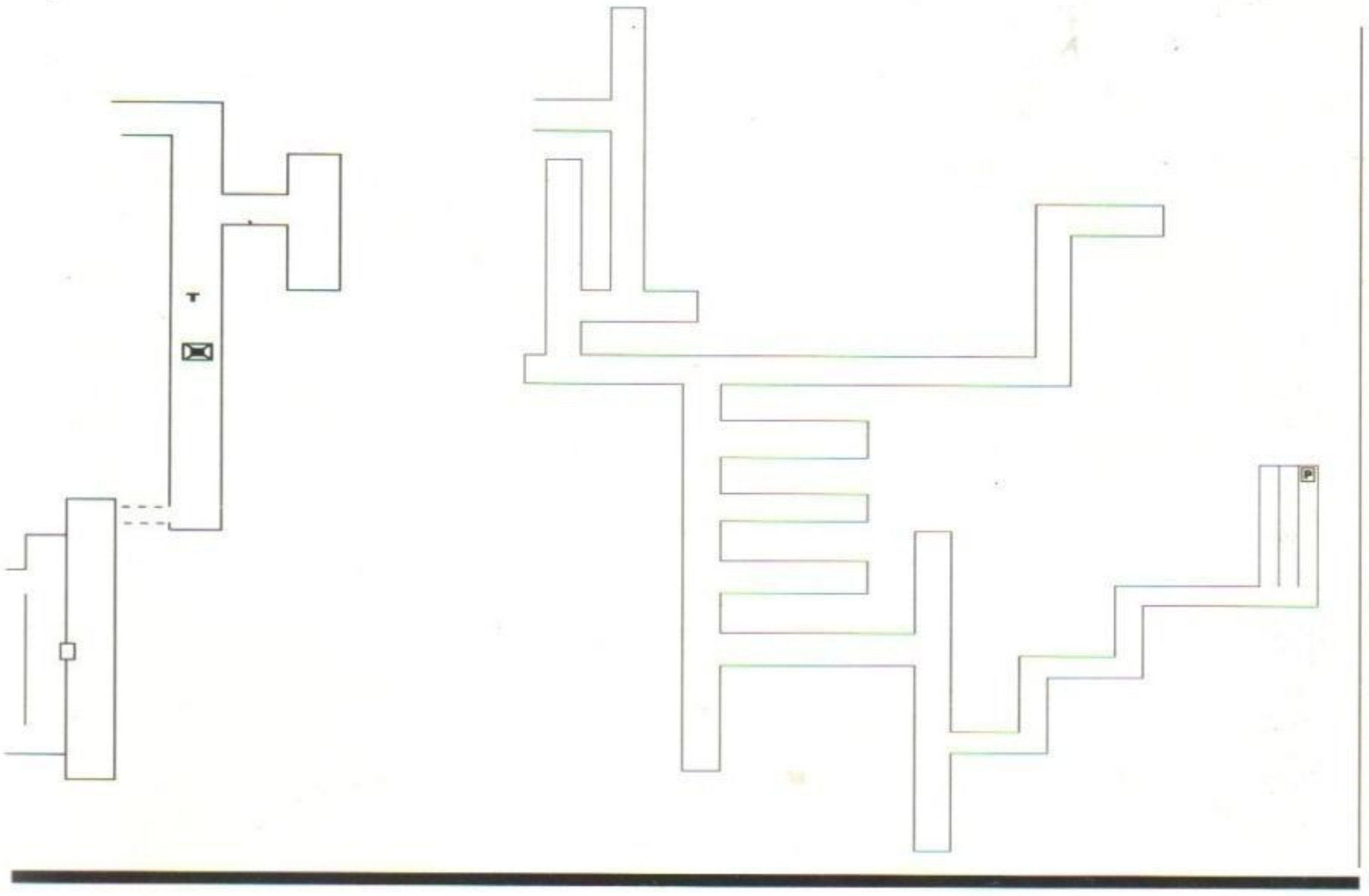
| Organizzazione | Link | Password(s) |
|---|---|---|
| Cheap Hotel | Cheapo | Guest - Cockroach |
| Regular Fellows | Regfellow | Visitor |
| Consumer Review | Consumerrev | Review |
| Asano Computing | Asanocomp | Customer - Vendors |
| World Chess Fed. | Worldchess | Novice - Member |
| Panther Moderns | Chaos | Mainline - Permafrost |
| Psychology | Phycho | Babylon |
| Hitachi | Hitachi Bio | Genesplice - Biotech |
| Cyberspace Gp | Freematrix | CFM |
| Taxpayer | IRS | Taxinfo - Audit |
| Tactical Police | Keisatsu | Warrants - Supertac |
| Fuji | Fuji | Romcards - Uchikatsu |
| Software Enforce | Soften(coded) | sheegldipo |
| Hosaka | Hosaka Corp | Husaborind - Fungeki |
| Bank of Z. | Bozobank | No password |
| Freematrix | CFM | Freematrix |
| Eastern Seaborg | East Seaborg | Long Island |
| Musabori | Musaborind | Subaru |
| Gentleman Loser | Loser | Wilson - Loser |
| SEA | Soften | Permafrost |
| Bank G. | Bankgemein | Eintritt - Verbotten |
| Tozoku | Yazuka | Yak |
| NASA | Voyager | Apollo |



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/






PER LA PUBBLICITA' SU K

L.T.AVANTGARDE ☎ 02-2423547

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# ROBOCOP

Cribbio! Sembra che l'ultimo listato per *Robocop* per C64 non funzioni oltre il primo livello. Per ovviare al problema, ecco qui un listato perfettamente funzionante che permette al poliziotto metallico di scatenarsi fino al settimo livello (che potrebbe però presentare alcuni problemi - siete stati avvertiti).
Copiatelo, dategli il RUN e caricate *Robocop* dal registratore.

```
10 FOR X=348 TO 439: READY: C=C+Y: POKE X,Y: NEXT
20 IF C=11644 THEN SYS 348
30 PRINT "ERRORE NEI DATA"
40 DATA 169, 128, 133, 157, 32, 86, 245, 169, 32, 141, 84, 3
50 DATA 169, 118, 141, 85, 3, 169, 1, 141, 86, 3, 96, 72
60 DATA 77, 80, 72, 169, 96, 141, 147, 172, 141, 104, 173, 169
70 DATA 142, 141, 243, 246, 169, 1, 141, 244, 246, 104, 173, 32
80 DATA 208, 96, 169, 62, 141, 39, 142, 169, 185, 141, 40, 142
90 DATA 169, 96, 141, 110, 176, 141, 36, 177, 169, 173, 141, 169
100 DATA 185, 169, 1, 141, 170, 185, 76, 0, 128, 169, 96, 141
110 DATA 221, 167, 141, 164, 168, 76, 0, 128
```

■ The Master Hacker

# INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

Come se le bellissime mappe che abbiamo pubblicato su K5 non fossero sufficienti, i possessori di C64 possono ora giocare *ISS*, se vogliono, con vite e tutto il resto infiniti.

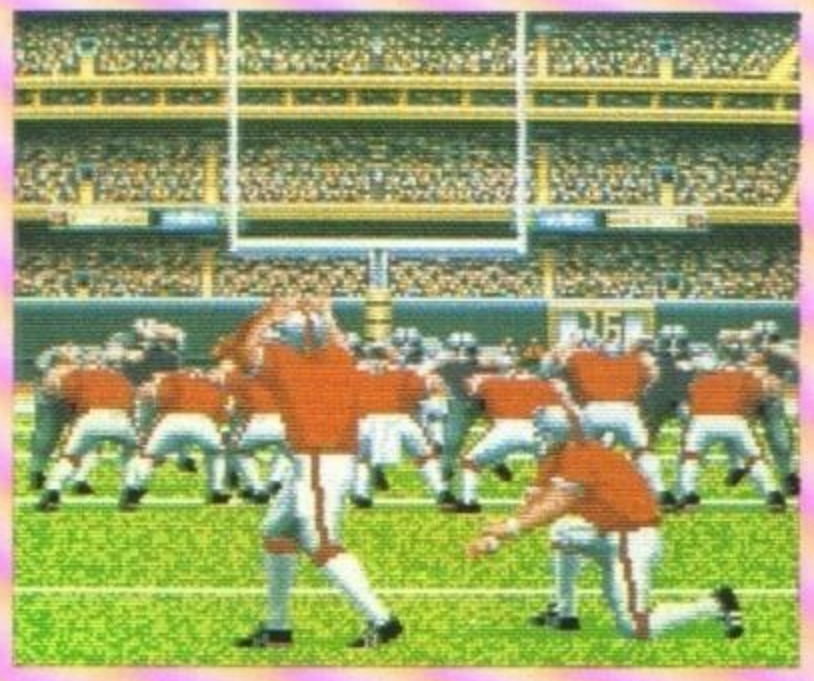
Le linee dalla 80 alla 100 sono facoltative: la 80 vi dà vite infinite, la 90 munizioni infinite e la 100 uno schermo immediato ed inesauribile. Copiate tutte le altre linee, date il RUN e caricate ISS dal registratore.

```
10 X=524
20 READY: IF Y<>256 THEN 50
30 SYS 524
40 POKE X,Y: X=X+1: GOTO 30
50 DATA 169, 128, 133, 157, 32,
86, 245, 169, 33, 141, 242, 2
60 DATA 169, 2, 141, 243, 2, 96,
72, 77, 80, 169, 46, 141
70 DATA 20, 5, 169, 2, 141, 21, 5,
76, 0, 4
80 DATA 169, 173, 141, 102, 153
90 DATA 169, 165, 141, 138, 160
100 DATA 169, 165, 141, 145, 154,
141, 0, 160, 169, 1, 133, 81
110 DATA 76, 9, 128, 256
```

■ The Master Hacker

# XENON

Non c'è dubbio che ci siano tantissimi utenti Spectrum che digrignano i denti giocando a questo difficilissimo sparatutto. Mettete in pausa il gioco (con il tasto BREAK non con lo SHIFT come dice il manuale d'istruzioni!) e premete assieme i tasti "T", "I", "N" e "Y". Ora è più facile, no?



# TVSF: LA GABOLA

Per tutti gli utenti Amiga senza scrupoli che non hanno tempo per affinare la propria tecnica di gioco, ecco un listato che permette di cambiare a piacimento le caratteristiche dei singoli giocatori.
Copiate il listato e registratelo sul REEL 2 (a questo punto, ricordiamo che K non si assume alcuna responsabilità per gli eventuali danni subiti dai dischi originali a causa di questa gabola - è tutto a vostro rischio!). Ora fatelo partire così da consentire la modifica dei dati sul disco.
NOTA: Per cambiare Anaheim, la prima lettera del nome del Quarterback deve essere sostituita con delle virgolette (") (Non chiedetevi il perché, fatelo e basta).

```
CLEAR ,,1024:CLEAR ,90000&
DIM NN$(18) ,AT(18,4)
STAR:OPEN "DF0:STAT/TDAT" FOR INPUT AS 1
A$=INPUT$(LDF(1),1):CLOSE 1
PT1:CLS:INPUT "QUAL'È IL NOME DEL TUO QUARTERBACK?";NAM$
PRINT "ATTENDERE...":FOR I=1 TO LEN(A$)
IF ASC(MID$(A$,I,1))<>ASC(MID$(NAM$,1,1)) THEN GOTO PT1A
FLAG=0:FOR J=1 TO LEN(NAM$)
IF ASC(MID$(A$,I+J-1,1))=ASC(MID$(NAM$,J,1)) THEN FLAG=FLAG+1
NEXT J:IF FLAG<>LEN(NAM$) THEN GOTO PT1A ELSE GOTO PT2
PT1A:NEXT I:PRINT "QUARTERBACK NON TROVATO - PROVA DI NUOVO."
WHILE INKEY$="":WEND:GOTO PT1
PT2:FOR J=1 TO 18:SST=I+(J-1)*25:NN$(J)=MID$(A$,SST,17):NEXT J
FOR J=1 TO 4:FOR K=1 TO 18:SST=I+450+(J-1)*18+(K-1)
AT(K,J)=ASC(MID$(A$,SST,1)):NEXT K:NEXT J
PT3:CLS:LOCATE 1,13:PRINT "NAME":LOCATE 1,37:PRINT "SPEED"
LOCATE 1,47:PRINT "STRENGTH":LOCATE 1,57:PRINT "HANDS"
LOCATE 1,67:PRINT "ABILITY"
FOR J=1 TO 16:LOCATE J+2,1:PRINT J:LOCATE J+2,5:PRINT"- ";NN$(J)
LOCATE J+2,40:PRINT AT(J,1):LOCATE J+2,50:PRINT AT(J,2)
LOCATE J+2,60:PRINT AT(J,3):LOCATE J+2,70:PRINT AT(J,4):PRINT:NEXT J
INPUT "(C)hange, (S)ave or (Q)uit ";Q$
IF Q$<>"C" AND Q$<>"S" AND Q$<>"Q" THEN GOTO PT3
IF Q$="S" THEN GOTO PT4
IF Q$="Q" THEN GOTO PT1
INPUT "Qual'è il numero del giocatore da cambiare? ";NNU
INPUT "Che attributo vuoi cambiare? (speed=1, strength=2, etc.) ";AAT
INPUT "In che cosa vuoi cambiarlo? (1-8) ";NUA
AT(NNU,AAT)=NUA:GOTO PT3
PT4:B$=B$+MID$(A$,2,I+450-1-1)
FOR J=1 TO 4:FOR K=1 TO 18:B$=B$+CHR$(AT(K,J)):NEXT K:NEXT J
B$=B$+RIGHT$(A$,LEN(A$)-(450+I+72-1))
OPEN "DF0:STAT/TDAT" FOR OUTPUT AS 1:WRITE #1,B$:CLOSE 1:GOTO STAR
```

**Il mega inserto di questo numero è stato possibile grazie ai numerosi trucchi, mappe e consigli giunti in redazione. Ricordiamo l'indirizzo di K: via Aosta, 2 20155 MILANO, il numero di telefono 02 33100413 e di fax 33104726 (se proprio volete esagerare).**

**Anche questo mese la redazione di K mette in palio a suo insindacabile giudizio un premio al miglior trucco del mese. Il premio consiste in un videogioco offerto dal servizio di vendita per corrispondenza LAGO SOFT MAIL. (in caso di vincita contattare la redazione)**

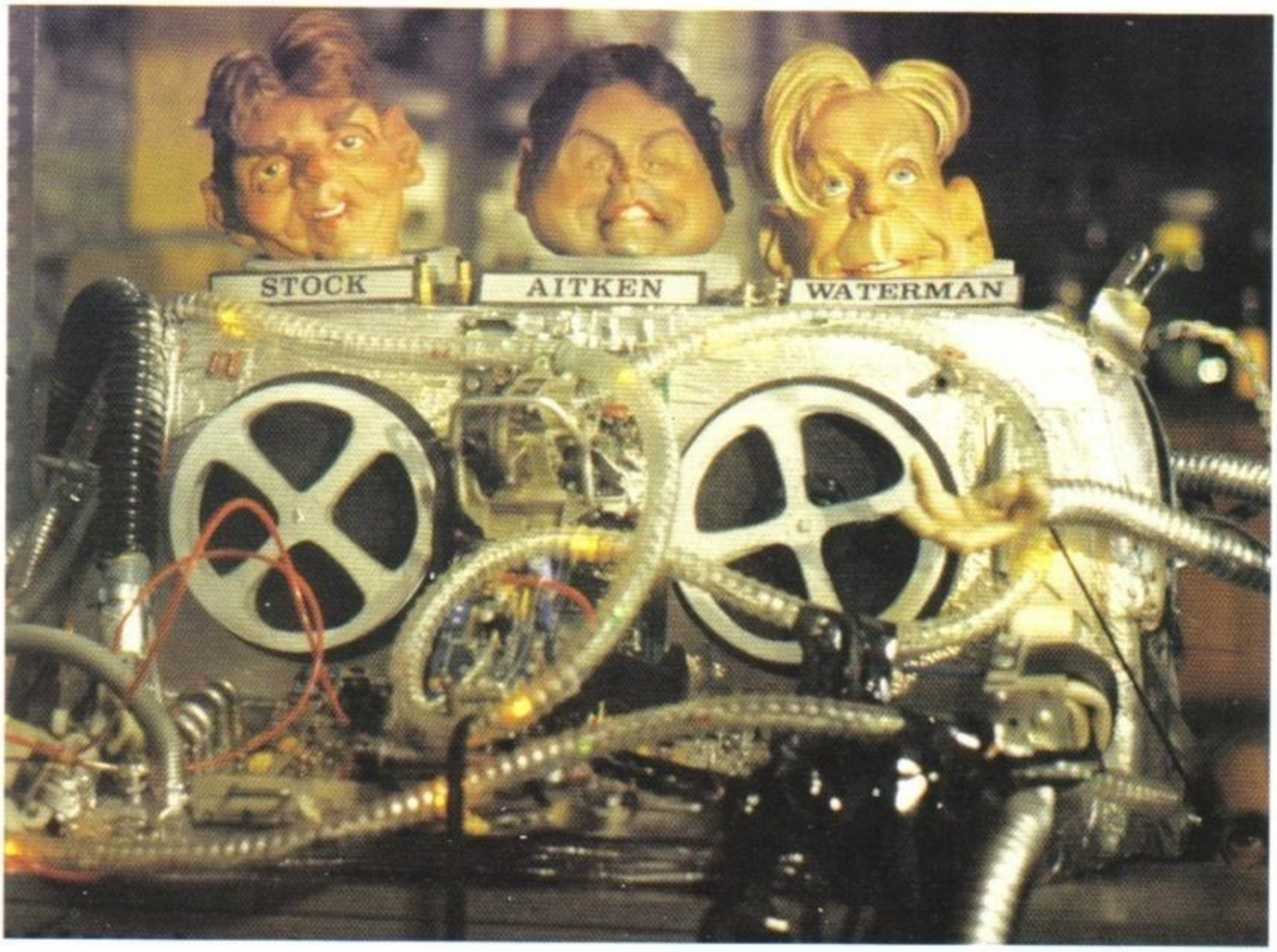


http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# MUSIC

**Nell'ultima serie della trasmissione TV "Spitting Image" é apparso il trio di produttori Stock, Aitken e Waterman con una macchina avente una leva la quale può essere posizionata su Kylie, Rick (Astley) o Bananarama. Ironicamente questo non si allontana molto dalla realtà. La macchina in questione è, infatti, un sequencer ed è di questa parte del sistema musicale che ci occupiamo questo mese.**




# UNA SEQUENZA DI EVENTI

**Seguendo la mostruosa panoramica del mese scorso sulle cose musicali, continuiamo sulla linea dell'erudizione istantanea e, in altre parole, si comincia così. In ognuno dei prossimi numeri andremo a scoprire un'applicazione particolare dei computer in campo musicale, partendo dalle basi per capire come funziona e cosa fa. Se poi non siete o non vi ritenete dei pivelli, forse troverete delle informazioni interessanti e qualche trucco professional da accattare. Se poi siete voi a scoprire qualcosa di buono non fate gli omertosi e passate al pueblo il risultato del vostro strizzamento.**

Ogni strumento equipaggiato di MIDI emette informazioni che riguardano le note suonate ovvero: quanto sono lunghe, quante nello stesso tempo, dati come volume , pitch-bend, ecc e quando utilizzarli. Gli strumenti più costosi possono anche trasmettere informazioni sulla dinamica e la pressione a cui ogni tasto é soggetto. Se state usando una batteria elettronica, c'é anche la pulsazione di clock che viene trasmessa in relazione alla velocità base a cui state suonando. Ora, così come sono in grado di emettere questi dati, gli strumenti MIDI possono anche rispondere alle stesse informazioni; il MIDI é, in pratica, uno standard comune come l'ASCII é per le stampanti. Inserendo un computer nella catena avrete uno strumento in grado di ricordare e manipolare questi dati e di trasmetterli. Questo é il primo principio generale dei sequencer: immagazzina dati, li manipola e quando gli viene richiesto li trasmette. Il grado di elaborazione di cui é capace dipende moltissimo dal software.

Questo é quello che succede con il più semplice dei sequencer. Mettete la macchina su "record", suonate ciò che vi sgorga dal cuore, e mandatelo in "playback". Quello che state ascoltando é il vostro sintetizzatore che suona esattamente le stesse note che avete suonato con la stessa velocità. Può darsi che abbiate sbagliato una nota o due. Mannaggia! Quello che vi serve per risistemarle é un sequencer più sviluppato, uno di quelli che vi permettono di vedere in qualche modo le note suonate e di trovare quelle sbagliate.

Ma vi sento gridare"Non so leggere la musica". Che vi frega? I sequencer hanno sviluppato tre sistemi di visualizzazione delle note. Il più tedioso é una lista numerica completa di "eventi" (sono chiamate così le note), così come si sono succeduti; normalmente sono identificate dal numero di battuta e di quarto, in modo che possiate trovarle. Fate scorrere la lista di note finché non trovate quella scelta e molto semplicemente, evidenziatela e cancellatela o modificatela. Funzionale ma lungo. Il secondo display più sofisticato, accoppia a questi dati una rappresentazione grafica delle note, in termini di lunghezza e in alcuni casi di tono. Lo schermo può assumere forme diverse secondo il design del programma. Per voi come utilizzatori finali, l'importante é che la cosa

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



abbia senso. Dovrebbe essere immediatamente ovvio se una nota é alta o bassa, lunga o corta e dovreste essere in grado di saltare alla nota sospetta, ascoltarla e decidere se tenerla, correggerla o cancellarla. Il terzo metodo utilizza la notazione musicale tradizionale. E' un sistema di editing veramente veloce ma solo se sapete leggere la musica.

Bene, così avete sistemato le note sbagliate ma cosa succede per quelle che non avete eseguito al tempo giusto? Come é possibile correggerle o cancellarle, potete anche, per raggiungere il vostro scopo, cambiare loro la posizione sia utilizzando il muose spostandole così all'interno della rappresentazione grafica o del pentagramma, oppure inserendo numericamente la posizione corretta. Ma spesso, soprattutto se siete un pò scassati come esecutori, questo lavoro può diventare una vera palla. Quello che vi serve per facilitarvi le cose é una funzione di "quantize". Questa riporta l'intera parte, o una sua frazione, a posizioni quantizzate in base ad un valore di lunghezza delle note predeterminato. Per far quadrare il tutto la quantizzazione deve avvenire a partire dal valore della nota più corta. I programmi migliori vi permettono di ritornare ai valori iniziali, in modo che qualsiasi operazione di editing si svolga in maniera non distruttiva. I programmi super-sofisticati possono ordinare la quantizzazione senza bisogno di entrare nelle pagine di editing: quantizzano per voi esaminando i dati registrati e quando sentite che la parte é a posto potete fissarli definitivamente.

La quantizzazione non é solamente utilizzata per far quadrare le note. Infatti questa sta diventando un'area in crescita in molti sequencer, allargandosi fino a regolare il valore dinamico e rendere più realistico il suono, inserendo note fisse (utili per le batterie elettroniche), inserendo un valore di tempo fisso per tutte le note e anche inserendo una piccola percentuale d'errore, "umanizzando" così la traccia.

A questo punto, dovreste aver realizzato che un sequencer per un musicista é come un wordprocessor per uno scrittore. I sequencer hanno anche la capacità di copiare e ripetere qualsiasi parte della musica che gli é stata buttata dentro.E inoltre possibile scrivere un pezzo in un certo numero di sezioni separate che vengono copiate e ripetute finché, concatenate tra di loro, non formano una canzone. Il lavoro iniziale viene fatto in genere utilizzando un sintetizzatore e una batteria elettronica; quest'ultima viene collegata in sincrono, come "schiavo", al sequencer e programmata per suonare seguendo lo stesso tempo del brano e non il suo clock interno. Dopo aver preparato le sezioni di base, diventa semplice copiarle nelle battute appropriate e ripeterle il numero di volte desiderato: giusto per evitare che il pezzo diventi monotono, potete inserire un paio di trasposizioni per ogni ripetizione.

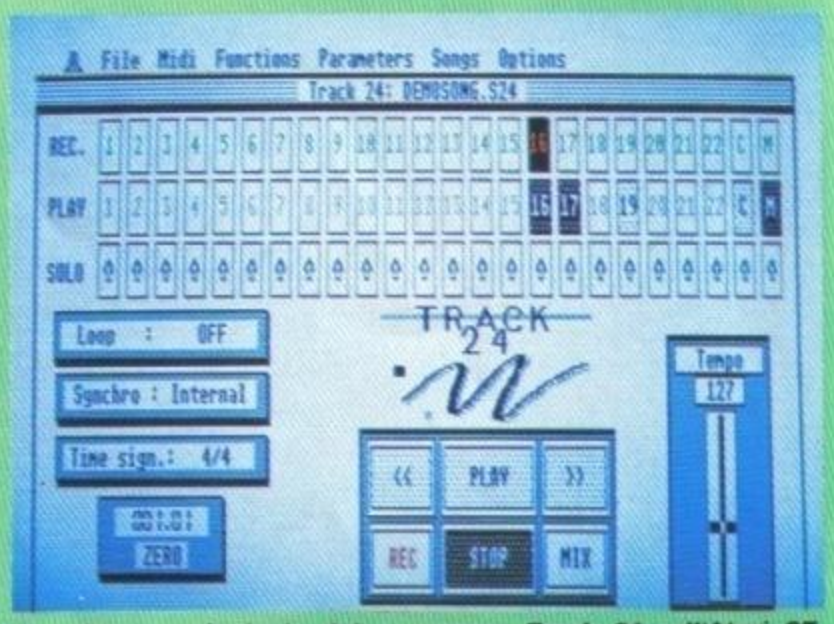
Nel brano finale ci potranno essere naturalmente più di un sintetizzatore o di una linea ritmica di batteria. Il linguaggio MIDI prevede che fino a sedici canali separati di informazioni possano viaggiare allo stesso tempo e tutti i sequencer sono in grado di distinguere tra questi canali. Inizialmente questo potrà creare un po' di confusione perché il programma si presenta sullo schermo diviso in traccie di registrazione e il MIDI trasmette su canali. La ragione é che il termine traccia é

# TRACK 24

## ★ ST, Soundbits Software distribuito da Midiware

Questa storia non é male. Per il notevole prezzo di L150000 lire potete acquistare un sequencer ben progettato che, come dice il nome stesso, lavora su 24 tracce. All'interno di queste tracce potete fare tutto quello che si può fare con un sequencer e il bello di ognuna funzione é di essere logica e di essere stata pensata per contribuire ad un uso complessivo veramente "friendly".

Lo schermo principale presenta le tracce distribuite in orizzontale sulla parte superiore dello schermo. Quando vengono evidenziate diventano attive e il loro status, riproduzione, registrazione o solo, viene ugualmente evidenziato. Solo, per capirci, é un sistema adatto ad ascoltare una traccia senza dover spegnere tutte le altre, utile per andarsi a cercare gli errori. Come ormai é tradizione, le icone dei controlli di registrazione, riproduzione, avanzamento veloce e arretramento hanno la forma dei tasti di un registratore a cassette e li potete premere sia con il mouse che con la tastiera alfanumerica, comoda soprattutto se avete le mani occupate con synth o altro. Tutte le altre opzioni sono su menu a discesa.



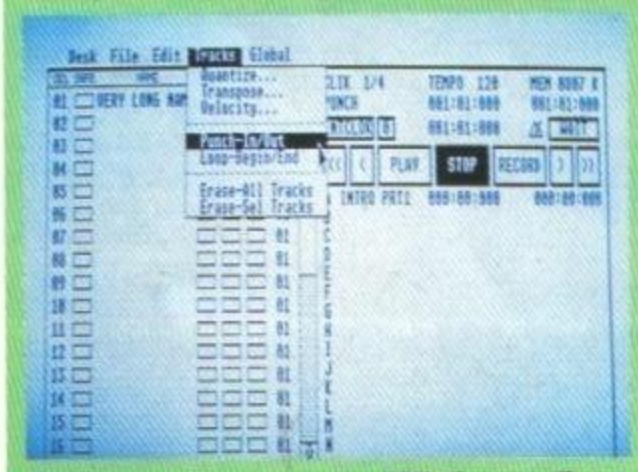

**Lo schermo principale del sequencer *Track 24* sull'Atari ST. Notate le varie icone tipo registratore a cassette.**

*Track 24* ha una possibilità pressochè unica. Le tracce 23 e 24 sono dedicate rispettivamente alla registrazione di melodia e accompagnamento. Quella di melodia é una traccia

# THE WADDINGTON SEQUENCER

## ★ ST, Pubblico Dominio

Ancora più in là della fascia di mercato più economica, c'é un sequencer di ottima qualità/prezzo, scritto da Geoff Waddington che sta ad Ontario in Canada. Può registrare fino a 32 tracce ed ha un'aspetto molto professionale, con le tracce sulla metà sinistra dello schermo e la parte destra divisa con le funzioni di controllo sopra e le sezioni del brano definite dall'utilizzatore sotto. Ha buone possibilità di quantize e copia, anche se é possibile copiare "in avanti" solo sulla stessa traccia. Comprende punch in e out, sensibilità alla dinamica, solo, sincronizzazione interna ed esterna e i controlli seguono la consuetudine delle icone tipo registratore a cassette.L'unica critica é sull'edi-ting di traccia, che non esiste, e sulla mancanza delle battute a vuoto (servono per prendere il ritmo e per prepararsi alla registrazione), per cui le prime due battute risultano sempre vuote e quando quantizzate non potete recuperarle. Inoltre il fatto che non si possa copiare da traccia a traccia può essere la rovina di molte buone idee. Ma come introduzione al mondo dei sequencer a prezzi ridicolmente bassi é sicuramente imbattibile. All'interno del disco c'é anche un documento "read me" che vi guida passo a passo all'uso del sequencer. Il problema é la reperibilità in Italia, nel senso che non esistono società che trattano programmi di pubblico dominio ma ve lo potete fare arrivare dall'Inghilterra con una spesa massima disco completo di 7-8 mila lire.




***Waddington Sequencer* per l'ST dispone di una utile funzione di Punch In e Out.**

**CONTATTARE**

**Floppyshop ST 0224 691824**
**Softville 0705 266509**
**Goodman PDL 0782 69182**



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

monofonica atta a garantire una "tosta" linea melodica anche al più esitante tastierista e quella d'accompagnamento vi permette di inserire gli accordi cliccando il suo nome e mettendolo in un pattern ritmico. Potete far questo anche in un altro modo: suonando una singola nota, ad esempio DO, per un paio di battute quando volete, il programma lo riconoscerà come un accordo di DO. Se mettere insieme gli accordi giusti non è il vostro forte, questa è un'ottima opportunità. Se avete un pò di familia-rità con le "tastierine tuttofare" che hanno invaso il mercato, il concetto della traccia d'accompagnamento non dovrebbe esservi nuovo.

Per il resto il programma, a parte un paio di ricercatezze, ha tutte le funzioni che potreste aspettarvi accoppiate al vantaggio di essere molto semplice da usare: non vi fa scoppiare la testa con troppi dati e opzioni. Può espletare le usuali funzioni MIDI che sono selezionabili e registrare i dati del timbro utilizzato dal synth, in gergo "MIDI Dump". Inoltre esiste una graziosa funzione "interactive mix" assolutamente introvabile in software a questo prezzo.
Mandate in riproduzione la registrazione, avendo selezionato la sunnominata funzione e tutti i cambiamenti che fate, cambi di tempo, traccia attiva o inattiva, ecc vengono registrati su un'altra traccia. Quando poi la suonate dà veramente vita al brano: pause e gran finali saranno semplicissimi.

L'unica vera critica riguarda l'editing, che utilizza la notazione tradizionale e non rende il programma accessibile a tutti. la visualizzazione è monofonica, una nota per volta, in altre parole se avete suonato un accordo dovete immergervi nei vari livelli in ordine discendente per correggere le note storte. Non è il massimo della vita. Il programma ha anche sia la funzione di concatenamento che di song, più possibilità di copia molto semplici e altri particolari che ne fanno uno strumento interessante.

stato mutuato dal mondo della registrazione multitraccia su nastro. Quindi avrete una traccia per il basso, una per l'accompagnamento, una per la melodia, ecc.

Il sequencer vi permette di identificarle con un nome in modo da non incasinarvi durante i lavoro. Ogni traccia viene assegnata ad un canale MIDI per trasmettere i dati registrati che verranno catturati dallo strumento programmato per "ascoltare" quel canale. Vi accorgerete che i sequencer dispongono di più tracce di quanti siano i canali MIDI. In questo modo avrete spazio per aggiungere nuove sezioni da introdurre nel brano o di costruire varie parti e di suonarle tutte insieme sullo stesso strumento. Se dovessero mancarvi tracce per continuare il lavoro potrete missare quelle riferite allo stesso canale MIDI in una sola: a differenza della tradizionale registrazione su nastro magnetico non c'é perdita di qualità sonora in quanto la musica viene suonata "dal vivo" dal sequencer.

C'é spesso una funzione "punch in/out" che serve per inserire alcune battute nella parte che avete già registrato e mettendo in riproduzione il sequencer, arrivato nell'area specificata, attiverà e disattiverà automaticamente la registrazione. Per far pratica potete mettere in loop la sezione incriminata e avere il piacere di riascoltarlo all'infinito, finché non ritenete d'aver trovato la sovraincisione giusta. Un buon sequencer può anche ricordare ogni cambio di timbro voi facciate, diciamo che intendete cambiare il suono di uno strumento dal pianoforte ad una tromba per otto battute e poi di nuovo al pianoforte. Il sequencer può ricordare il cambio di timbro così come l'avete registrato perché viene trasmesso come parte dei dati MIDI e riconosciuto come cambio di programma.

E' chiaro che alla fine di una dura sessione di registrazione dovete poter salvare il risultato dei vostri sbattimenti. Molti sequencer vi danno la possibilità di salvare l'intero brano o parti individuali del brano stesso, nel caso vogliate riutilizzare una parte di batteria per un altro pezzo, come se fosse un marchio di fabbrica.

Insomma, un sequencer rappresenta gran parte del necessaire di un musicista moderno come penna d'oca e pentagramma lo erano per Bach. Il vantaggio per il non musicista è che può immediatamente risistemare quello che ha suonato e trasformarlo in un brano finito. Loro vi danno le possibilità, voi ci dovete mettere l'ispirazione.

# SEQUENCING PER GLI ALTRI COMPUTER

**Esistono, naturalmente, dei sequencer per molti compu-ter. L'ST offre la migliore scelta perché ha l'interfaccia MIDI incorporata. Questo significa che tutto il software deve essere compatibile e c'é molto software di pubblico dominio che non costa niente. Tutte le altre macchine richiedono**

| | *ST* | *AMIGA* | *CPC* | *SPEC* | *64* | *PC* |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Costo dell'interfaccia | L0 | L90+ | L120+ | *L70+ | *L70+ | L220+ |
| Compatibilità | S | S | N | N | N | N |
| Software disponibile più economico | L110 | L110 | L80 | L25 | L35 | L180 |
| Disponibilità | buona | buona | scarsa | solo usato | solo usato | buona |

*** Non più in commercio.**
**N.B. i prezzi vanno moltiplicati per 1000**

**un'interfaccia. Dal tipo di macchina usata dipendono prezzo e compatibilità, visto che i programmi creati dalle software house musicali per un'interfaccia non sempre girano su un'altra. Questo è un fattore che ha contribuito al prepensionamento di alcune.di esse.**

Ricordate che con tutte le macchine, eccetto l'St, dovete sommare il costo di una interfaccia compatibile al prezzo del software. Per il C64 e lo Spectrum é possibile trovare un package completo scorrendo le inserzioni di software di seconda mano.

**NEL PROSSIMO NUMERO daremo un'occhiata ad alcuni programmi di editing di timbri per sintetizzatori, sia economici che costosi, facendo un giro all'interno della programmazione dei synth e parleremo anche del microfono MIDI.**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# ADVEN

## SHOGUN

### Pieno di promesse orientali?

**MENTRE** Marc Blank era alle prese con *Journey*, Dave Lebling (noto per *Lurking Horror*) stava cercando di ristabilire la posizione di leader della Infocom nel campo della narrazione di storie. Si può discutere il fatto che quella posizione fosse mai stata persa, ma è vero che le semplici avventure grafico-testuali non hanno avuto grande successo sul mercato ultimamente, indipendentemente da chi le produceva.

***Shogun* su Macintosh. Avventurandovi sotto il ponte trovate la ciurma che sta godendosi il meritato riposo.**

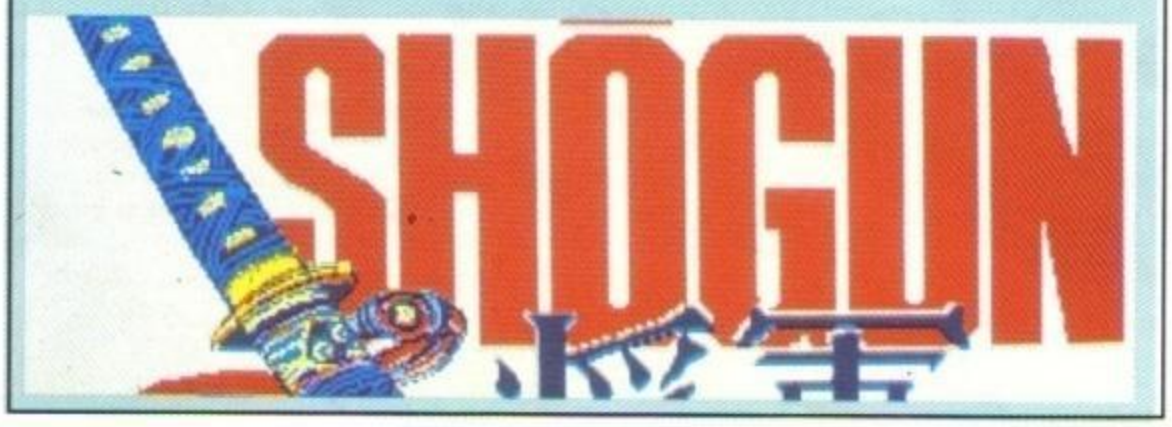
Secondo Rob Sears, un pezzo grosso della Infocom, l'adattamento di *Shogun* "aveva due priorità: autenticità e un parser migliore. Come tutti i nostri prodotti, è stata una questione di combinare la trama con l'eccellenza tecnica".

Con una o due eccezioni, la copia di pre-produzione di *Shogun* che abbiamo visto certamente fa una buona impressione in tutti i sensi. Ha una grafica eccellente , un ottimo parser e , in parte grazie a James Clavell, una trama superba. Naufragati sulle coste del Giappone ai tempi dei primi commerci con l'occidente, acquistate progressivamente fama e fortuna in una nuova società, aspirando al prestigioso rango di *Shogun*.

Il gioco ha una grafica superba nella versione per Apple Macintosh (la sola versione che abbiamo visto finora) e il testo, naturalmente, è impeccabile. La disposizione dello schermo è più flessibile che nei primi giochi della Infocom e consente di visualizzare indicatori sintetici di dati importanti per il gioco. Per esempio, durante l'uragano all'inizio del gioco, siete in grado di capire la direzione del vento e della nave, ovvero informazioni di importanza vitale per risolvere almeno un enigma importante.

Il parser è sicuramente migliorato. Potete rivolgervi a gruppi di persone e comunicare senza problemi in modi diversi. Nonostante sia tirato a lucido, è cascato un paio di volte nelle sequenze iniziali, una volta lasciando che qualcosa che era legato al ponte si spostasse e un'altra rifiutando cocciutamente di riconoscere la presenza delle vele: strano, perché pochi attimi prima erano state fatte a pezzi e dovevano essere riparate.

Non è una buona idea dare un giudizio definitivo di un gioco come Shogun sulla base di una copia di pre-produzione, quindi non ce la sentiamo di sbilanciarci fino a che non riceveremo il prodotto finito. Tuttavia, sembra che questo titolo abbia una storia più che buona capace di attirare gli avventurieri più impegnati. Resta da vedere se, dopo le invasioni di RPG e strategia, ci siano ancora in giro avventurieri grafico-testuali..




**METTERE** le mani sulla prima copia italiana di *Journey* è stata una delle esperienze più entusiasmanti dell'ultimo anno. Si diceva che questo titolo sarebbe stato una delle teste di ponte con cui la Infocom conquistare il nuovo mondo dell'avventura degli anni '90. Per avere successo deve avere buona grafica (obiettivo: Magnetic Scrolls), possibilità di costituzione di un gruppo (obiettivo: *Ultima V*), buon controllo del personaggio (obbiettivo: Level 9) e una storia straordinariamente avvincente (obiettivo: tutti).

Nel tipico stile della Infocom, tuttavia, la società ha realizzato un prodotto che riesce ad eludere con successo queste questioni, offrendo qualcosa di completamente diverso e inaspettato. Journey non è affatto un RPG, e nemmeno una tradizionale avventura grafico-testuale. Infatti - e aspettate a farvi venire un coccolone - il gioco al quale assomiglia di più è probabilmente un vecchio titolo del Level 9...rulli di tamburo... *Adrian Mole*.

Lo scenario è semplice, ma è sostenuto per tutto il gioco da un copioso testo che è del solito standard, sempre impeccabile, della Infocom. Il raccolto è andato male e il vostro piccolo gruppo, composto da voi (un apprendista mercante di generi alimentari), da Bergon il carpentiere, Praxix lo stregone e Esher il mago, parte per cercare l'aiuto di un mago, da tempo scomparso, di nome Astrix.

Il gioco è estremamente insolito e molto semplice da farci la mano. C'è una piccola finestra che mostra i nomi dei personaggi e di fianco,

**Prima di partire con la guida agli RPG (vedi pagine seguenti) abbiamo giusto lo spazio per due anteprime**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TURES

# JOURNEY

**Non proprio un RPG, non proprio un'avventura...**

su tre colonne, fino a tre comandi che si riferiscono ad ogni personaggio. In ogni momento potete cliccare su uno di questi comandi per attivarlo.

Per esempio, Praxix potrebbe essere allineato con il comando EXAMINE. Cliccando sul comando appaiono, nella seconda colonna, i nomi di due oggetti sui quali si può applicare il comando. Cliccate su "Pouch", ad esempio, e appare (nella finestra della storia) una descrizione della borsa di Praxix (in cui tiene i suoi ingredienti magici).

Avete a disposizione un'allettante miscela di comandi mondani e insoliti. Uno dei più utili è l'opzione TELL STORY, per il quale un personaggio si lancia in una discussione (di solito lunga) su alcune caratteristiche del mondo del gioco. Poi c'è SCOUT, che manda in avanscoperta un solo membro del gruppo - che a volte non ritorna più - e molti altri ancora.

Questo metodo dà la possibilità al programma di cambiare i comandi disponibili in ogni momento, dando all'avventura una flessibilità che non hanno in genere gli RPG, che tendono ad avere una piccola scelta di comandi prefissati. D'altra parte, non è così flessibile come le normali avventure testuali, il che significa che si non spreca del tempo a chiedersi che cosa fare.L'elenco delle possibilità disponibili è sempre di fronte a voi

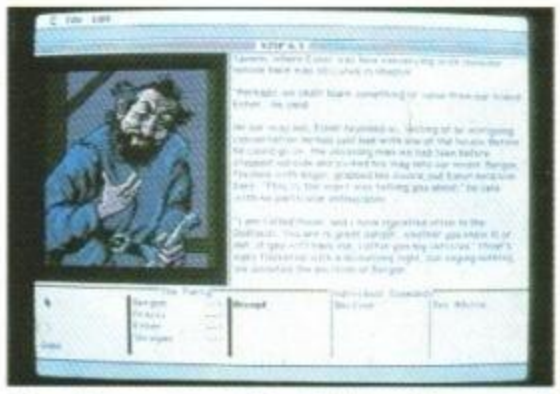
D'altro canto, il sistema non vi permette ripensamenti. Davanti a dei nani bellicosi, cliccare su NO quando vi chiedono di accompagnarli, potrebbe causarvi molti guai, e il programma non vi darà un'altra opportunità. Questo diventa fondamentale in seguito, quando cercate di orientarvi in un labirinto: potete guardare la mappa una volta sola e non potete tornare indietro ogni volta che fate una mossa sbagliata. Assolutamente obbligatori molti salvataggi.

La caratteristica unica del gioco, tuttavia, è il modo in cui la storia viene raccontata. Ogni volta che date un comando, l'azione viene narrata con una prosa piacevole nella finestra della storia, il cui contenuto è il diario che voi (come cronista della spedizione ) avete scritto durante i vostri viaggi. Per esempio, potreste dare il comando EXAMINE POACH e si materializzerà un nuovo paragrafo, che potrebbe essere così: "Praxix decise improvvisamente che era venuto il momento di guardare nella sua borsa. Rimase sorpreso nel vedere che gli era rimasta poca essenza d'acqua, appena sufficiente per un solo incantesimo..." e via dicendo. Come per tutti i giochi Infocom, la trama della storia può essere stampata su carta per una lettura successiva.

Il combattimento nel gioco è abbastanza immediato, ma con buone descrizioni testuali.Ci sono pochissime opzioni, ma a volte vi viene data la possibilità di dividere il vostro gruppo per attaccare il nemico alle spalle. La magia è basata sui quattro elementi - Terra, Aria, Fuoco e Acqua - che devono essere raccolti tutte le volte che ne avete la possibilità, nel caso contrario Praxix perderà il suo potere. Alcuni enigmi comportano un uso abbastanza complesso e collegato di diversi incantesimi per raggiungere l'effetto desiderato.

L'atmosfera del gioco assomiglia in modo straordinario (e forse intenzionale) a *The Hobbit*, tanto che sarete persino rapiti dagli orchi sulle montagne. Nonostante le limitazioni del sistema di comando, l'impeccabile abilità della Infocom nel narrare una storia risalta in tutto il gioco. Non credo però che *Journey* possa essere il gioco che riporterà la Infocom ai vertici. Il sistema che hanno sviluppato - a patto che riescano a renderlo più flessibile e a migliorare lo sviluppo dei personaggi - potrebbe però riuscirci. Lo spero, nel loro interesse. Restate in attesa delle valutazioni finali e dei dettagli sui vari formati non appena riceveremo le copie di produzione.

**Journey sul Macintosh. Conversando con degli stranieri in una taverna per carpire informazioni.**



**Questo personaggio dall'aspetto un po' losco vuole offrirvi i suoi servizi. Accetate o no?**

## DARK TOWER SOMIGLIANTE NO...

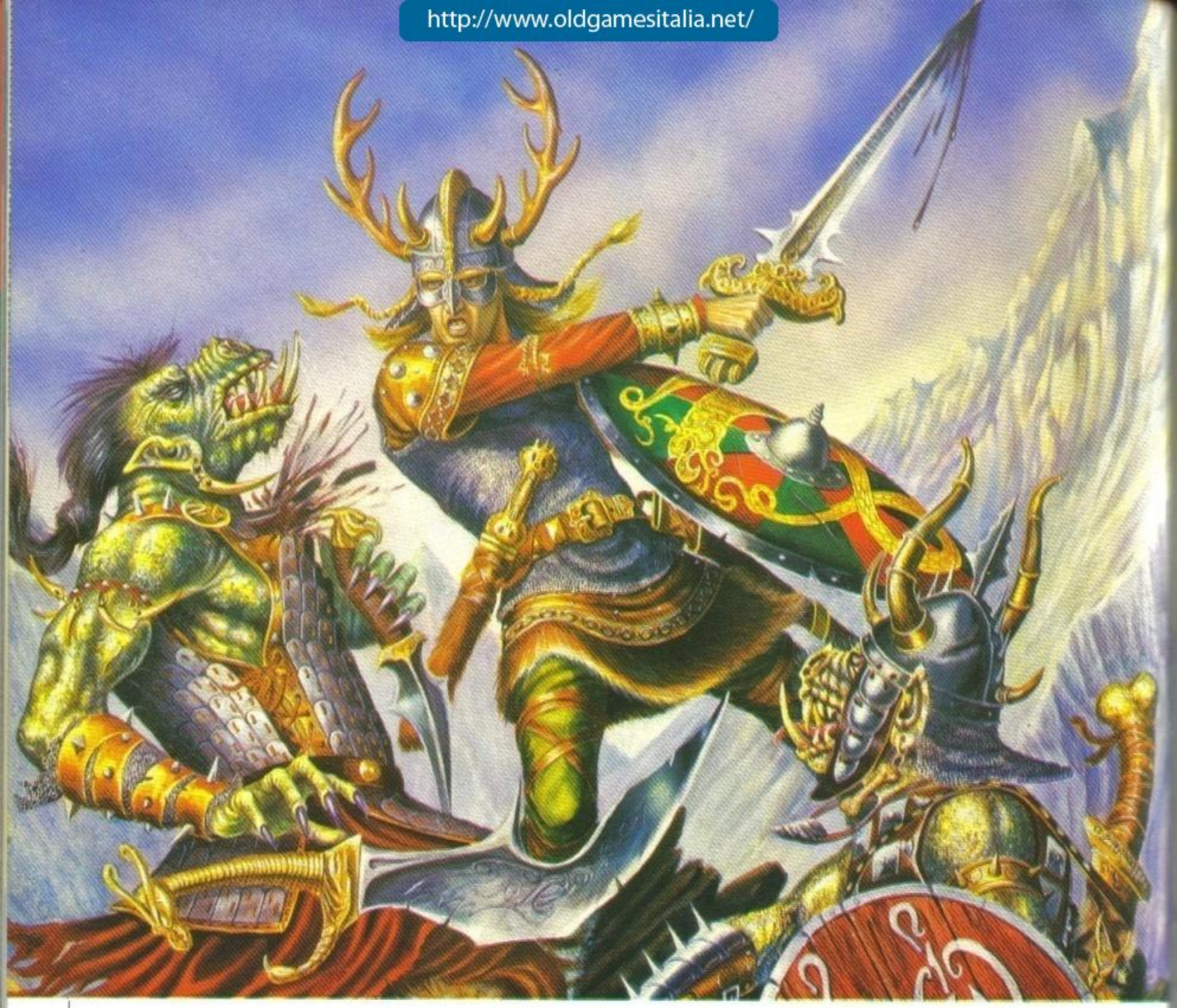
**La somiglianza con Adrian Mole diventa evidente dopo pochi attimi di gioco. Proprio per il modo in cui vengono presentati i comandi in Journey, essi diventano essenzialmente scelte da effettuare in ciascuna situazione. Da queste scelte dipende quel che viene dopo e spesso la strada che prenderete. In generale, ad esempio, non potete decidere dove andare se non in termini di PROCEED o (a volte) GO BACK. Decidere di LOOK AROUND, potrebbe portare l'intero gruppo da tutt'altra parte senza possibilità di tornare alla locazione precedente (a meno che non ricominciate da capo o ricarichiate dal punto precedentemente salvato).**

**Questo significa che l'effettiva durata del gioco non è necessariamente molto lunga. Potrebbe succedere che state giocando da venti minuti quando vi accorgete di essere arrivati ad un punto morto e di non potere andare avanti. A questo punto il gioco vi offre un aiuto (avreste dovuto esaminare il cadavere? avreste dovuto essere così scortese con i nani? e altre cose del genere) e poi dovete o ricominciare da capo o ripartire dall'ultimo punto salvato.**

**ESCLUSIVE dei nuovissimi giochi con cui la Infocom intende tornare a dominare il mondo, Shogun e Journey.**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



**Ecco finalmente la prima guida ragionata e approfondita in tre parti del software RPG. K esamina quello che c'è in circolazione e scopre che non è tutto oro quel che luccica.**

# VECCHI E FAMOSI... O SOLO VECCHI?

## LA K-GUIDA AGLI RPG - PARTE 1

Tutti sognano il gioco... Sapete cosa intendiamo dire, il mega-programma che viene dallo spazio, scivola dentro il vostro drive e offre megabyte dopo megabyte di grafica e così tanta giocabilità da lasciarvi senza fiato per il resto della vostra vita. Il problema è: esiste o esisterà mai?

Freud probabilmente aveva un nome per questa sindrome, ma oggi c'è molta gente (alcuni potrebbero chiamarli balordi ma lasciamo stare) che afferma che questa leggendaria mega-avventura è già sugli scaffali del vostro negozio di software. Infatti, ce n'è più di uno, dicono... il loro nome è RPG.

Nei prossimi numeri di K esamineremo da vicino gli RPG o giochi di ruolo. Sono davvero meglio del sesso? Offrono veramente dei giochi che ti tengono incollato al computer per settimane intere? Possono rappresentare veramente la sfida più impegnativa che un giocatore possa mai affrontare? Oppure è solo un genere di software piuttosto patetico per gente che non è in grado di padroneggiare un F19 o di respingere un attacco alieno?

### GLI RPG NELLA STORIA

Il primo shock che riceve la maggior parte delle persone che iniziano a impegnarsi con gli RPG è la grafica piuttosto primitiva. Non ce n'è di grafica vettoriale e per lo più, si tratta di grafica a blocchi con alcune prospettive in movimento che sembrano co-piate da 3-D *Monster Maze*. Come i giochi strategia, gli RPG (con rare eccezioni di cui tratteremo il mese prossimo) hanno molta strada da fare dal punto di vista della presentazione.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

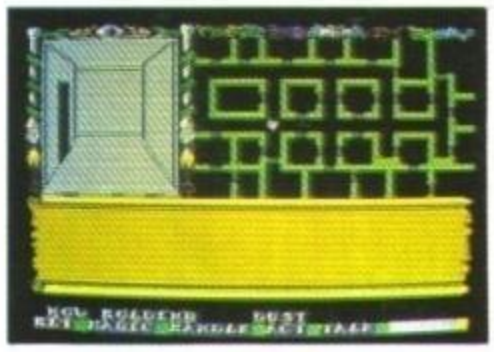
Ciò è ancora più deprimente quando si prendono in considerazione vecchi prodotti per macchine a 8-bit che sostenevano, quando uscirono, di avere elementi RPG. Prendete, per esempio, The Black Crystal, uscito nel 1982 e presentato come "la definitiva avventura di ruolo". Il gioco era diviso in sei moduli e sebbene offra solo due attributi personali e un solo personaggio, ha delle inquietanti similitudini con giochi usciti molto più di recente.

**E' il 1982 e *Black Crystal* ha tutto: grafica a blocchi, gioco esteso in sei moduli, incantesimi e combattimenti.**

***Ring of Darkness* della Wintersoft, in versione Amstrad. Questo tipo di visualizzazione apparve la prima volta sullo Spectrum e metterebbe a tacere molti RPG più recenti.**

Un altro vecchio prodotto, *Ring of Darkness* della Wintersoft, fa riflettere. Non potete fare a meno di chiedervi, dopo aver commerciato nei villaggi e aver dato battaglia sullo schermo di tipo Ultima, che cosa non ha questo gioco rispetto, diciamo, al più recente *Legend of Blacksilver*. Date un'occhiata ad un prodotto della PSS del 1985, Swords and Sorcery, che contiene magia, addestramento dei personaggi e uno scenario complesso e vi farete ulteriori domande.

Vero, gli RPG più recenti sono più grossi dei loro



***Swords and Sorcery* della PSS. Magia, pozioni, un sacco di comandi interattivi e un display abbastanza buono.**

cugini preistorici ma questo può essere chiarito immediatamente con tre parole che non sono "abilità di programmazione" ma "accesso al disco". Se non mi credete, chiedetevi quanti nuovi RPG sono stati convertiti per lo Spectrum...

Questo triste stato di cose diventa ancora più ovvio se si paragonano i giochi arcade dello stesso periodo. Ricordate *Whacky Waiters* della Imagine? Spero di 'no. Quasi tutti vorrebbero dimenticarselo cinque minuti dopo averlo comprato. Ora paragonate quella piccola gemma con *Starglider II*. Una bella differenza, no? Come ha detto di recente Mark Dawson, che è stato programmatore alla Imagine ed ora sta lavorando ad Astaroth per la Hewson: "Quando penso a quello che riuscivamo a spacciare per buono allora, non posso crederci. Erano vere schifezze". Quanti programmatori di RPG possono vantare un simile progresso in presentazione e abilità?

Certo, qualcuno c'è e noi esamineremo i loro lavori nelle puntate successive di questa serie ma nel frattempo, diamo un'occhiata a quattro dei prodotti RPG più recenti, usciti negli ultimi due anni. Alcuni stanno uscendo adesso per le macchine a 16 bit. Dovreste farvi tentare?

## RPG IN (TANTE) PILLOLE...

Un gioco di ruolo (Role-Playing Game o RPG) implementato su un computer, prende il nome da giochi di ruolo fantasy, il più famoso dei quali è Dungeons and Dragons. Questi giochi vengono eseguiti da adulti consenzienti in stanze buie e comportano la creazione da parte dei giocatori di persone (cioé personaggi di gioco) che, insieme, formano un gruppo di avventurieri.

Il gruppo esplora un ambiente fantasy creato dal Dungeon Master (DM) che di solito è un giocatore prescelto . Gli FRPG sono caratterizzati da complesse regole di combattimento ed esplorazione, riportate nella documentazione che accompagna qualunque sistema si usi (ad esempio Advanced Dungeons and Dragons). I DM più creativi adoperano queste regole per costruire ambienti unici e individuali ma se preferite potete usare gli scenari già pronti.

Ogni membro del gruppo parte con certi "attributi" che determinano il suo ruolo nel gioco. Durante il gioco, questi attributi (ad esempio forza, esperienza, agilità) possono crescere, rendendo il personaggio più potente.

La spina dorsale di ogni RPG è "l'incontro" con forze nemiche, siano essi draghi, troll o Topi Mutanti di Zucchero. Tutti i "mostri" (un termine generico che non indica necessariamente dimensioni mostruose né ostilità) hanno attributi propri e l'esito di ogni incontro è determinato da regole complesse che governano armature, armi, abilità, movimento, ecc.

Allora che cos'è un computer-RPG? Essenzialmente è semplicemente un RPG di dimensioni ridotte nel quale il programmatore ha giocato il ruolo di DM e dove le regole del sistema sono applicate dalla vostra macchina. Manca la vera e vitale interazione che si ha con altri giocatori umani ma si cerca di rimediarvi con l'uso di personaggi controllati dal computer (l'equivalente degli NPC, non-player characters o personaggi non del giocatore) e permettendovi di controllare e definire voi stessi un intero gruppo. I tradizionali fan degli RPG tendono a disdegnare tutto questo ma per noi, appassionati di computer, un buon adattamento può a volte offrire un'esperienza molto diversa dalla media degli scenari dei giochi arcade.

## COSA ASPETTARSI...

Che cosa accade veramente quando giocate un RPG su computer? Programmi diversi seguono convenzioni diverse nella definizione del o dei personaggi e nello sviluppo dei loro attributi ma quasi tutti hanno la seguente struttura di gioco...

**1 DEFINIZIONE DEL PERSONAGGIO**
Siete voi a dare il nome al vostro personaggio e a salvare i suoi attributi iniziali su disco. I personaggi si dividono in tre gruppi base: combattenti (hanno bisogno di accrescere la forza), utenti magici/sacerdoti (hanno bisogno di sviluppare l'intelligenza e la conoscenza degli incantesimi) e ladri (hanno bisogno di sviluppare l'agilità, la destrezza e l'abilità come scassinatori).

**2 ESPLORAZIONE DEL PAESAGGIO**
Muovete il vostro gruppo per una mappa, scoprendo posti diversi e cercando indizi relativi alla vostra missione. Potete acquistare armi, articoli da commerciare e affinare le vostre abilità nella magia e nel combattimento con ogni mostro che incontrate.

**3 ESPLORAZIONE DEI SOTTERRANEI**
I sotterranei o dungeons sono labirinti a molti livelli pieni di gruppi di nemici, tesori e indizi. In quasi tutti gli RPG dovrete discendere in almeno uno di questi e dare battaglia fino ai livelli più bassi alla ricerca del vostro obiettivo.

**4 FINALE**
Avete esplorato il paesaggio, siete penetrati nei sotterranei, avete costruito gli attributi dei personaggi per renderli capaci di tagliare la testa ad un drago o di gettare un incantesimo di "Di-struzione del Mondo" e di assicurarsi ogni oggetto o conoscenza stiate cercando. I personaggi che avete sviluppato spesso possono essere caricati in altri giochi della stessa serie per ulteriori partite.

## COSA SI VEDE...

Gli RPG per computer tendono ad essere suddivisi in due categorie distinte di visualizzazione, anche se molti mischiano i due formati in parti diverse del gioco. Per risparmiare spazio durante la nostra guida agli RPG, li chiameremo Tipo Uno e Tipo Due. Riportiamo qui le caratteristiche base dei due formati:

### TIPO UNO

Questa immagine (presa da *Ultima V*) mostra (a) una finestra che scorre su una mappa stilizzata. La posizione del vostro gruppo è indicata da una icona. Si può entrare nelle città, villaggi e in altri luoghi posizionando il puntatore sull'elemento voluto e dando il comando "Enter". La maggior parte dei modi di visualizzazione o schermi del Tipo Uno, a questo punto "stacca" sulla scena richiesta, mostrando oggetti, personaggi non-giocatori ed edifici come in (b) sopra.

### TIPO DUE

Questo tipo di visualizzazione è uno sviluppo dei vecchi giochi di labirinto in 3D e mostra una prospettiva frontale in movimento presa dal punto di vista del vostro gruppo. Vi spostate in avanti, a sinistra o a destra e nell'immagine cambia di conseguenza il punto di vista. Alcuni giochi usano quasi esclusivamente il Tipo Due (vedi le immagini in questo numero di *Might and Magic*), altri usano il Tipo Uno per gli esterni e il Tipo Due per i sotterranei. Il punto più importante da tenere presente è che con il Tipo Due è molto più difficile fare la mappa!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# WIZARDS CROWN

## SSI/US Gold

***Wizard's Crown* - La pianta della città sembra più complessa di quello che effettivamente è. Il vostro gruppo è rappresentato da due icone - il gruppo principale e un leader.**

E' un calderone di vizi e virtù, non cascateci. *Wizard's Crown* ha più di due anni e li dimostra tutti: la grafica è pessima e (sul 64) il gioco è rallentato in modo ossessivo dalle operazioni su disco. Riesce tuttavia ad offrire alcune attraenti caratteristiche.

Partite con sette compagni per recuperare una leggendaria corona (sbadigliando intanto che lo fate per la totale mancanza di originalità dello scenario). I gruppi di otto membri sono tuttavia più numerosi di quelli della maggior parte dei giochi e, quando vengono combinati alle trenta abilità, ai cinque attributi e alle cinque classi di personaggi, forniscono un complesso insieme di opzioni di gioco.

Le abilità variano dal nuoto alla capacità di mercanteggiare e, al contrario di altri programmi, le abilità di un personaggio caratterizzano in modo decisivo il gioco. Questo vale anche per gli attributi dei personaggi che non includono tratti come il "carisma", spesso incluso in programmi che poi tendono a comportarsi come se gli

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L59000d | USCITO |
| AC64 | L49000d | USCITO |
| IBM PC | L69000d | USCITO |
| | | |

**PERSONAGGI 75**
Complesse opzioni di abilità e fino a otto persone nel gruppo.

**PREPARAZIONE 25**
Back-up lento che richiede due dischetti vuoti. Documentazione accettabile.

**PAESAGGIO 45**
Varie località ma la grafica è rozza.

**COMBATTIMENTO 85**
Grafica rozza ma tante opzioni tattiche.

**MAGIA 45**
Incantesimi limitati ma alcuni effetti interessanti.

**INCONTRI 35**
Poca interazione coh gli oggetti o con gli NPC, eccezione fatta per il combattimento.

**K VOTO 516**

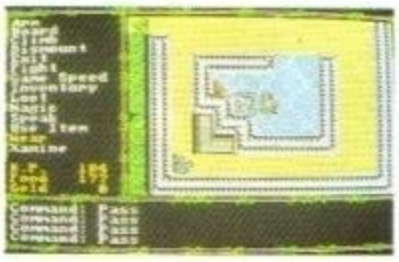
# QUESTRON II

## SSI/US Gold

Questo gioco è molto bello nella recente versione per Amiga ed è passabile su altri computer ma nasconde un certo numero di punti deboli.

Primo, c'è solo un personaggio e non c'è l'opzione di gruppo. Secondo, gli attributi del vostro personaggio sono fissati all'inizio. Terzo, il combattimento è limitato a delle specie di tornei con i piccoli e tremolanti Grub Snuffler e i loro compagni.

Il display è colorato, del Tipo Uno,



**Buona la grafica di *Questron II* su Amiga ma il sistema del gioco è molto semplice.**

con città, cattedrali, castelli, sotterranei e tombe (essenzialmente labirinti) da esplorare in cerca di ricchezze e informazioni, mentre cercate di distruggere gli Evil Sorecerers e la fonte del loro potere, il Libro della Magia Nera.

Entrando nei villaggi e negli interni appare la solita vista ingrandita di quello che vi circonda. Le opzioni dei comandi sono estremamente limitate ma potete parlare (SPEAK) a tutti quelli che vi stanno vicino. Novantanove volte su cento non otterrete risposte utili.

*Questron II* è un gioco molto limitato in termini di interazione ma c'è un bel po' di esplorazione da fare. Il gioco è rapido (come in *Blacksilver*) e questo, sommato al fatto che la morte conduce alla resurrezione immediata, lo rende molto adatto ai giocatori impazienti o a quelli che vogliono una semplice introduzione a questo genere di giochi.

Quello che non avrete, tuttavia, è il coinvolgimento che si ottiene dalla creazione dei propri personaggi e del loro sviluppo complessivo come squadra. Forse *Questron III* cercherà di rimediare a questi punti deboli...

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L59000d | USCITO |
| AMIGA | L59000d | USCITO |
| C64/128 | L49000d | USCITO |
| IBM PC | L59000d | USCITO |
| | | |

**PERSONAGGI 25**
Solo un personaggio con attributi stabiliti dal programma.

**PREPARAZIONE 85**
Preparazione semplice che richiede un dischetto vuoto. Documentazione breve ma immediata.

**PAESAGGIO 75**
Mondo di tipo *Ultima* con una buona grafica e gioco veloce.

**COMBATTIMENTO 25**
Colpi e fendenti e nient'altro.

**MAGIA 38**
Pochissimi incantesimi ma raggiungono lo scopo...

**INCONTRI 75**
Molte persone da incontrare ma non molte con cui parlare. Il gioco d'azzardo, le operazioni bancarie e altre cose vi terranno occupati nelle città.

**K VOTO 540**

*Blacksilver* sta al confine del genere RPG. Vi permette di sviluppare un solo personaggio e gli attributi sono fissati in partenza senza intervento del giocatore. Il vostro obiettivo principale è quello di liberare il padre della principessa Aylea dal perfido barone Taragas e di dargli una bella lezione per i suoi atti malvagi.

Il gioco è una frustrante combinazione di semplici esplorazioni, interrotte da numerosi incontri con mostri e di difficili enigmi da risolvere. La maggior parte dell'esplorazione avviene all'interno di una schermata del Tipo Uno, che mostra le varie caratteristiche geografiche delle terre di Thalen e Maelbane. Un giocatore tenace può trovare castelli, templi, città ,sotterranei e mentre vi entra, questi vengono mostrati nel tradizionale formato, su scala più grande, del Tipo Uno.

C'è un livello accettabile di interazione con gli NPC nelle varie locazioni, alcuni dei quali vi daranno semplici compiti in cambio di denaro. L'acquisto e la vendita vengono effettuati per mezzo di menu nei negozi appropriati.

Quello che abbassa il livello del gioco è il combattimento. Combattere è un

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | prezzo nc | GIUGNO 89 |
| AMIGA | prezzo nc | GIUGNO 89 |
| C64/128 | L18000d | USCITO |
| IBM PC | prezzo nc | GIUGNO 89 |
| | | |

# UNA NOTA SUI VOTI...

**★Abbiamo studiato uno speciale sistema di valutazione per la nostra guida agli RPG e funziona in questo modo:**

**PERSONAGGI:** Fino a che punto potete creare un personaggio complesso all'interno del programma? In che misura è semplice creare e salvare i personaggi? Quanti se ne possono avere?

**PREPARAZIONE:** Com'è la documentazione? Quanto tempo occorre prima di poter iniziare a giocare? Il programma richiede 4096 cambi di dischetto ogni volta che giocate?

**PAESAGGIO:** Com'è la grafica? Il terreno è vario, vasto e interessante? Quali sono le facilitazioni nel tracciare la mappa (se ci sono)? Com'è la visualizzazione su schermo?

**COMBATTIMENTO:** E' solo una questione di "botta e risposta" o è una completa sfida tattica e strategica? Avete dozzine di tipi di armi o solo un pugnale di plastica?

**MAGIA:** E' solo una questione di "botta e risposta" o è una completa sfida tattica e strategica? Avete dozzine di tipi di armi o solo un pugnale di plastica?

**INCONTRI:** C'è qualcuno con cui poter parlare? Menate tutti quelli che vi capitano sotto mano o potete permettervi interazioni più complesse? C'è abbastanza varietà negli incontri o sono tutti uguali?

**K VOTO:**
Dovreste comprarlo?

Tutte le valutazioni vengono fatte su una scala di 100, mentre il K Voto è su una scala di 1000.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

***Wizard's Crown* · L'opzione di combattimento. All'inizio del gioco potete scegliere icone per ogni personaggio. I personaggi possono muoversi e combattere**

attributi non esistessero.

Il punto forte di *Wizard's Crown* è tuttavia il combattimento dotato del sistema più complesso e soddisfacente di qualunque RPG per computer che abbia mai giocato, con la possibile eccezione di *Mars Saga* (vedi la Guida del mese prossimo). Fortunatamente potete scegliere tra due modi di combattimento, Veloce e Tattico, dato che il modo Tattico, quello più impegnativo, può metterci anche mezz'ora di tempo.

Il combattimento Veloce porta a termine la battaglia molto in fretta e poi dà i risultati dei danni subiti o del bottino conquistato. Il combattimento Tattico invece offre un'immagine ravvicinata del campo di battaglia (un po' come *Ultima*) e delle posizioni dei diversi personaggi, inclusa i nemici.

A ciascun personaggio può essere dato uno qualunque dei venti comandi di combattimento, da "Sdraiati per evitare il colpo" a "Muoviti a *zig-zag*" o "Muoviti furtivamente". Le battaglie possono di conseguenza diventare molto complesse e si può fare un uso particolare delle abilità del personaggio. Anche se è lento nelle operazioni, questo aspetto del programma è molto soddisfacente. Se lo desiderate, durante il gioco potete anche dividere il vostro gruppo.

Per altri aspetti il gioco è abbastanza normale. La grafica è rozza (di Tipo Uno) con alcuni nuovi elementi e il sonoro non esiste quasi. L'atmosfera è resa più brillante da brevi dialoghi nei bar e da vari mini-scenari che di solito comportano un vostro violento intervento.

*Wizard's Crown* assomma tutti i difetti degli RPG su computer. D'aspetto è pessimo e ci vuole molto tempo per imparare ad usarlo. Riesce però ad esercitare un certo fascino su chi è abbastanza paziente da dargli una possibilità...

# LEGEND OF BLACKSILVER

## Epyx/US Gold

***Blacksilver*: l'immagine dall'alto non è molto promettente.**

**PERSONAGGI 25**
Solo un personaggio con caratteristiche stabilite dal programma.

**PREPARAZIONE 85**
Facile la preparazione, basta un dischetto vuoto. Buona la documentazione.

**PAESAGGIO 72**
Mondo di tipo *Ultima* con meno edifici ma facile da esplorare.

**COMBATTIMENTO 30**
Poche opzioni rese peggiori dalla mancanza di un vero gruppo da guidare.

**MAGIA 35**
Buona solo per chi crede che le bacchette magiche siano roba da maghi da strapazzo.

**INCONTRI 78**
Un bel po' di incontri, compreso gioco d'azzardo e conversazioni molto limitate.

**K VOTO 541**

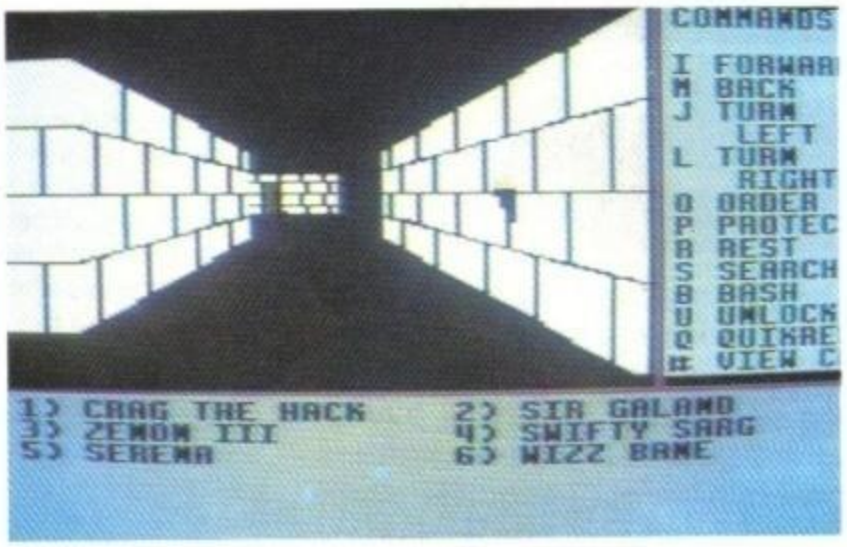
affare squallido che comporta lo scambio di colpi e un rapporto testuale dell'azione. L'unica cosa che si può dire in suo favore è che di solito si può fuggire, evitando dunque del tutto gli incontri.

I lati positivi del gioco riguardano la sua velocità e fluidità, con pochi accessi al disco. Potete fare molti giri per la campagna (a patto che evitiate gli incontri), entrando nelle locazioni della mappa del gioco. Per di più alcune forme di interazione sono divertenti, in particolare quelle che riguardano i casinò, dove potete duplicare o triplicare il vostro denaro...se avete fortuna.

Eccezione fatta per il combattimento che è piuttosto debole e per gli incantesimi molto limitati, *Blacksilver* si gioca molto bene. Ci sono diverse sfide che vanno dalla traversata degli oceani all'esplorazione dei sotterranei. Se ci fossero le possibilità di formare un gruppo e l'uso del combattimento e della magia fossero migliori, sarebbe un gioco vincente.

# MIGHT AND MAGIC 1

## New World Computing/Activision




***Might and Magic 1*: All'interno è quasi come...**

*M&M* ha circa due anni e li porta male. Nonostante sia veloce e semplice da giocare, la qualità del gioco è seriamente compromessa dalla sua grafica.

L'obiettivo è il solito cerca-ruba-e-affetta, insieme a cinque compagni. Ci sono sei attributi per ogni membro del gruppo, sei classi che vanno da Paladin a Robber e cinque razze. Per di più, ai personaggi può essere data uno "schieramento" che ne indichi la disposizione per il bene o il male o la neutralità tra i due.

Insieme alla solita assegnazione di classi, di armature e di punti-hit, esiste un livello accettabile di complessità del personaggio che però non riesce a introdurre nuove convenzioni interessanti o sorprendenti. Il modulo di creazione del personaggio è però semplice e potente se si riesce a combinare il lancio casuale di dadi con la possibilità di rilanciarli. Questo significa che potete generare alcuni personaggi molto potenti se siete disposti a continuare a provare all'inizio.

La visualizzazione è del Tipo Due, un po'—rozza, con pochi elementi aggiuntivi. Sebbene ci siano interni ed esterni (cinque città, caverne, montagne, sotterranei, ecc.), il modo di

**... all'esterno.**

visualizzazione rimane costante. L'esplorazione dopo un'ora o due diventa piuttosto noiosa e il solo interesse da lì in avanti sta nel farne la mappa.

Ci sono molti incantesimi ma pochi sono interessanti: si tratta per la maggior parte di semplici manovre offensive o difensive di forza variabile. Per esempio, Hypnotise sembra interessante e vi fa nascere la speranza di poter controllare un mostro (come col "Summon" di *Ultima*) ma tutto quello che riesce a fare è fermare l'attacco nemico per un breve periodo.

*Might and Magic* è un gioco fatto in modo competente ma non riesce ad offrire nessuna vera innovazione e non eccelle in nessun singolo aspetto da renderlo meritevole di essere acquistato. *Might and Magic 2*, d'altra parte, potrebbe essere molto diverso. Lo esamineremo in un futuro molto prossimo.

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| **C64/128** | L49000d | USCITO |
| **IBM PC** | L59000d | USCITO |
| | | |

**PERSONAGGI 65**
Facili da definire ma non è che siano molto eccitanti.

**PREPARAZIONE 45**
Richiede un utility standard di copia (non fornita con il gioco) e almeno un altro dischetto. Documentazione accettabile.

**PAESAGGIO 25**
Paesaggio vario ma la grafica è molto scarsa..

**COMBATTIMENTO 45**
Soli rapporti scritti con poche opzioni..

**MAGIA 50**
Molti incantesimi ma i loro effetti non sono sufficientemente vari.

**INCONTRI 75**
Alcune interazioni secondarie con altri personaggi ma niente di speciale.

**K VOTO 441**

## IL MESE PROSSIMO

**Il mese prossimo passeremo ad esaminare i grossi calibri degli RPG attuali: *Wizardry*, *Interplay* e *Origin Systems*. Vi daremo anche informazioni su *Might and Magic 2*. Non perdetelo!**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# KYRIEL KORNER

## GUIDA PRATICA ALL'AVVENTURA

**Questo mese abbiamo pensato di pubblicare una guida pratica alla soluzione degli adventure, sia per fornire a tutti gli avventurieri alcuni consigli di carattere generale sia per conquistare altri appassionati che, non essendosi mai accostati a questo tipo di divertimento elettronico, troveranno in questa serie di articoli le basi per iniziare a compiere con (relativa) sicurezza i primi passi in questo sempre diverso e accattivante universo.**

Tutti sanno cosa è un adventure ma per coloro che non abbiano chiaro il significato di questa parola diremo che è un termine inglese (che si traduce evidentemente con "avventura") che designa un particolare tipo di giochi in cui vengono proposti dei problemi che l'avventuriero è chiamato a risolvere tramite l'input di comandi (verbi e sostantivi di solito in inglese) introdotti da tastiera. I comandi sono analizzati da una parte del programma (il parser), e se riconosciuti, si ottiene una risposta variabile a seconda dell'azione compiuta. Non si spaventino coloro che non conoscono l'inglese molto bene: infatti la quantita' di testo presente nella maggior parte degli adventure è limitata e un avventuriero (a patto che tenga sempre un vocabolario inglese a portata di mano) può, senza troppa fatica, tradurla e comunicare le azioni che intende compiere.

Gli avventurieri più esperti che hanno saltato le prime righe di questo articolo possono ora ritornare a leggere: sono infatti convinto che alcuni di questi consigli serviranno anche a loro, sia nella soluzione di particolari problemi sia per ricordare con nostalgia i tempi in cui iniziarono il cammino verso la soluzione del loro primo adventure, perche' come dice sempre un mio amico elfo "semplici sono a volte agli occhi di un bambino problemi irrisolvibili per la mente esperta". Infatti ricordate sempre che un avventuriero esperto potrà, grazie alla sua esperienza, risolvere problemi gia' incontrati e superare con facilita' ostacoli ormai noti, ma ci sara' sempre qualcosa che riuscirà a fermarlo, qualcosa che magari un avventuriero inesperto, non condizionato da esperienze precedenti (talvolta devianti) vedrà come perfettamente logico!

Questo perché due persone, avendo un bagaglio di esperienze differenti, vedranno il problema da due diversi punti di vista e ciò che sembrera' assurdo a uno potra' sembrare semplice ad un altro. Ecco perché, se se ne ha la possibilità, si consiglia di giocare un adventure in compagnia; la perfezione si raggiunge se le persone coivolte si completano a vicenda.

Giocare un adventure è comunque un'esperienza individuale ed ognuno li gioca con uno stile personale, guidato dalla propria capacità e dal proprio senso pratico (attenzione: molte volte dovrete invece abbandonarlo e dare libero sfogo alla vostra fantasia). Quando giocate un adventure può servirvi tutta l'esperienza che avete accumulato. Possono venirvi delle idee anche solo passeggiando per la strada. Magari la soluzione del problema può venirvi in mente mentre guardate un film oppure leggete un libro.

Ricordate che dovunque cominciate e qualsiasi sia il vostro scopo, una delle prime cose che dovrete controllare è la lista degli oggetti che state portando. Un classico è il comando **INVENTORY** (che essendo utilizzato spesso nel gioco viene di solito abbreviato con INV o addirittura con I). Molte volte si scopre solo piu' tardi che l'oggetto che avete cercato per tutta l'astronave lo avevate in realtà in tasca dall'inizio. Quindi NON partite mai con la convinzione di cominciare a mani vuote (anche se la maggioranza delle volte sarà cosi).Se il comando Inventory non funziona provate con dei sinonimi come **EXAMINE ME** oppure **EXAMINE YOU**. In *Pub Quest*, per esempio, l'unico modo per trovare una chiave che avete in tasca è esaminarsi(Examine you)!

La seconda cosa da fare è leggere attentamente il testo introduttivo per scoprire la locazione in cui vi trovate. Molte parole usate nella descrizione non saranno capite dal parser ma alcune (verbi e oggetti) saranno utilizzabili. Analizzate subito la vostra situazione per scoprire se correte un pericolo immediato oppure potete continuare la vostra esplorazione con tutta calma. Nel primo caso non fate mosse inutili e non raccogliete oggetti che non siano necessari, nel secondo sfoderate uno dei comandi piu' potenti nella storia degli adventure: il comando **EXAMINE**. Esaminate tutto quello che vedete per scoprire particolari che possono rivelarsi importanti. Esaminate tutti gli oggetti (magari prima di raccoglierli...) e anche dei particolari descritti nel testo. Questa è un'operazione di solito noiosa ma il senso di soddisfazione che proverete quando scoprirete qualcosa vi ripagherà certamente della fatica. Se volete rivedere la descrizione della stanza in cui vi trovate dovrete usare il comando **LOOK** (abbreviato L) oppure in certi adventure il comando **REDESCRIBE** (abbreviato R). A volte il comando **LOOK** Oggetto ha lo stesso significato di **EXAMINE** Oggetto. Se non vi viene nessuna idea e siete in una situazione apparentemente senza uscita (per esempio continuate a morire dopo poche mosse) potete provare a chiedere qualche aiuto con il comando **HELP**. Se la funzione è implementata si può ricevere una risposta d'aiuto oppure una delle famose frasi che avvertono che,a quel punto,non vi è aiuto disponibile (You're doing well - Stai andando benissimo, Not now - Non ora, I can't help you now - Non posso aiutarti adesso e cosi' via...). Ricordate che non tutti gli adventure hanno un help. Se non funziona nulla provate con **HINT** oppure con **CLUES**.

Per questo mese abbiamo finito ma ricordate che ritornerò con altri consigli il mese prossimo. Gli argomenti che ci aspettano sono molti e avremo occasione di parlare di labirinti, di come si possono scoprire alcuni verbi compresi dal parser, dei sinonimi che possono essere usati e di altro ancora. Per ingannare l'attesa potreste fare un po' di pratica sul campo di battaglia. E se vi capita di chiedervi: "Chissà se questo verbo non è compreso dal parser oppure è valido ma non va usato ora?" assicuratevi di non perdere il prossimo numero. Buona avventura!

## NO PROBLEM

### INGRID'S BACK

Non fate firmare la petizione da coloro che vi osteggiano. Firmerebbero in modo ridicolo togliendovi dei punti.

Quando entrate nella fattoria dalla finestra guardate nell'armadio. Vi troverete l'amante della moglie del proprietario che pur di farvi andar via firmerà senza troppe storie.

Per entrare nel mulino (MILL) dove venite respinti dalle galline basta dire a Flopsy di rincorrerle (FLOPSY, CHASE CHICKENS).

### FISH

A causa di un bug sull'ST NON mettete la cassetta nel registratore per ascoltarla (PUT TAPE IN PLAYER) in quanto non riuscirete più a rimuoverla. Digitate invece più semplicemente PLAY TAPE IN PLAYER.

### KNIGHT ORC

Per sbarazzarsi del Green Knight basta uccidere il suo cavallo con un'arma.

Per liberarsi del cacciatore d'orchi che vi impedisce di prendere il lazo dovete tendergli una trappola. Legate la corda (ormai dovreste averne un bel pezzo) ai due cartelli (TIE ROPE TO SIGNPOSTS).

### JINXTER

L'acqua si separa facilmente dall'olio se la si congela.

## A DOMANDA RISPONDE

**Come annunciato sul numero scorso Kyriel, con la sua immensa sapienza è pronta ad esaudire le richieste di voi avventurieri. Problemi, consigli e domande vanno indirizzate a**

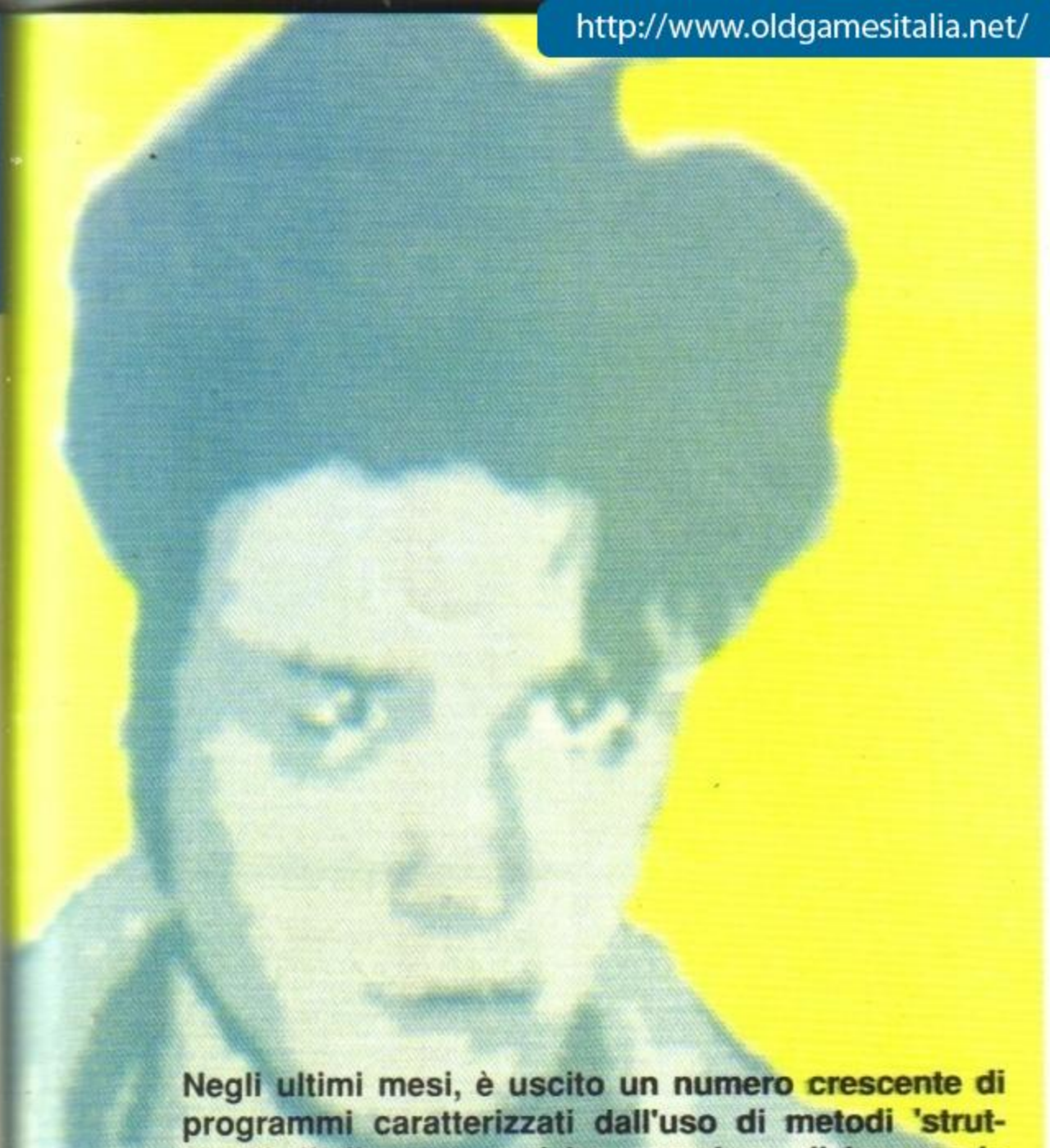
**Kyriel/No Problem**
**via Aosta 2**
**20155 MILANO**



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





**Negli ultimi mesi, è uscito un numero crescente di programmi caratterizzati dall'uso di metodi 'strutturati' di disegno, e si ha occasione di leggere la frase 'object-oriented' con frequenza crescente. Qualcuno potrà chiedersi: "Quali oggetti, e perchè orientali?" Moltissimi ignorano cosa offra un simile pacchetto, o l'importanza che potrà acquistare in futuro. L'arrivo di PROFESSIONAL DRAW, l'ultimo esempio di programma grafico object-oriented per Amiga, ci dà la possibilità di parlare di Bit-Map, Vettori, e disegno Object-Oriented.**

# OGGETTI ORIENTALI

*Professional Draw* è stato progettato per affiancarsi a *Professional Page*, uno dei migliori DTP per Amiga, anch'esso della Gold Disk. Le affinità fra i due programmi sono già visibili dallo schermo grafico, e dalla disposizione delle icone. Come nella maggior parte dei programmi con interfaccia utente WIMP, i tools di uso più frequente sono direttamente attivabili con il classico doppio click sulle icone come disegno a mano libera, testo, poligoni, ellissi, variazioni di scala, rotazioni, distorsioni, simmetrie, zoom ed altri; mentre l'accesso ai file, la stampa, le preferences, le modifiche allo spessore del tratto od ai colori, e le altre opzioni vengono attivate da menu e submenu.

Dato che *Pro Draw* è un sistema di disegno object-oriented che include le tecniche bitmap e di disegno strutturato, vi offre una buona opportunità di definire i vari parametri. Il metodo di disegno a cui ci ha abituato il solito programma di paint, è **bit-map** - in pratica, l'area su cui disegnamo è una mappa o griglia costituita da migliaia di pixels della stessa grandezza, ognuno dei quali può essere di qualunque colore disponibile. Ogni segno che viene aggiunto modifica il colore di un gruppo di pixels e quindi anche la mappa. Se si desidera intervenire sull'immagine, o salvarla, si dovrà farlo su TUTTI i pixels di cui la mappa è composta, anche se la modifica coinvolgesse esclusivamente tre pixels su un'intera schermata vuota.

Un programma **object-oriented** ignora lo sfondo. Controlla invece le parti modificate dell'immagine, gli oggetti. Ognuno di essi viene conservato separatamente in memoria, ed è possibile intervenire individualmente su di ogni oggetto presente nell'immagine - posizionarlo, variarne le proporzioni, sovrapporlo o coprirlo con altri - come sui singoli pezzi di carta in un collage. Molti giochi usano analoghe porzioni di bit-map animate come sprites.

In molti programmi per DTP, possono essere oggetti sia blocchi di testo che aree d'immagine bit-map. Sfortunatamente, al momento della stampa le immagini bit-map rimangono con la risoluzione usata al momento del disegno. Anche sui migliori computer la 'grana' rimane abbastanza evidente. Analogamente, quando viene modificato un oggetto bit-map, viene conservata (se non addirittura evidenziata) la 'grana' originale, a meno che non vengano usate tecniche sofisticate (e lente) di addolcimento dei contorni. Uno sguardo al prodotto finale di ogni pacchetto grafico



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



tradizionale su quasi ogni tipo di stampante - a matrice di punti, a getto d'inchiostro, laser, od a trasferimento di cera - ci suggerisce l'esistenza di un sistema migliore. Le aree di cui sono state modificate le dimensioni hanno perso dettaglio e guadagnato spigoli, anche con l'uso di antialiasing, blend o smooth vari. Trasformazioni semplici come rotazioni o distorsioni prospettiche danno luogo a notevoli perdite in definizione.

Per evitare questi problemi è necessario utilizzare un metodo che permetta di servirsi della massima risoluzione consentita dal display o dal tipo di hard-copy disponibile, indipendentemente dalla risoluzione dell'immagine di partenza. Con un sistema **strutturato**, **vettoriale**, questi difetti vengono eliminati.

Un vettore è una linea descritta in termini di lunghezza E direzione rispetto al punto di origine. In molti software di grafica vettoriale questo è ottenibile definendo ambedue le estremità della linea come set di coordinate, X ed Y in un sistema 2D, o X, Y, e Z per un 3D. I vantaggi sono i seguenti:

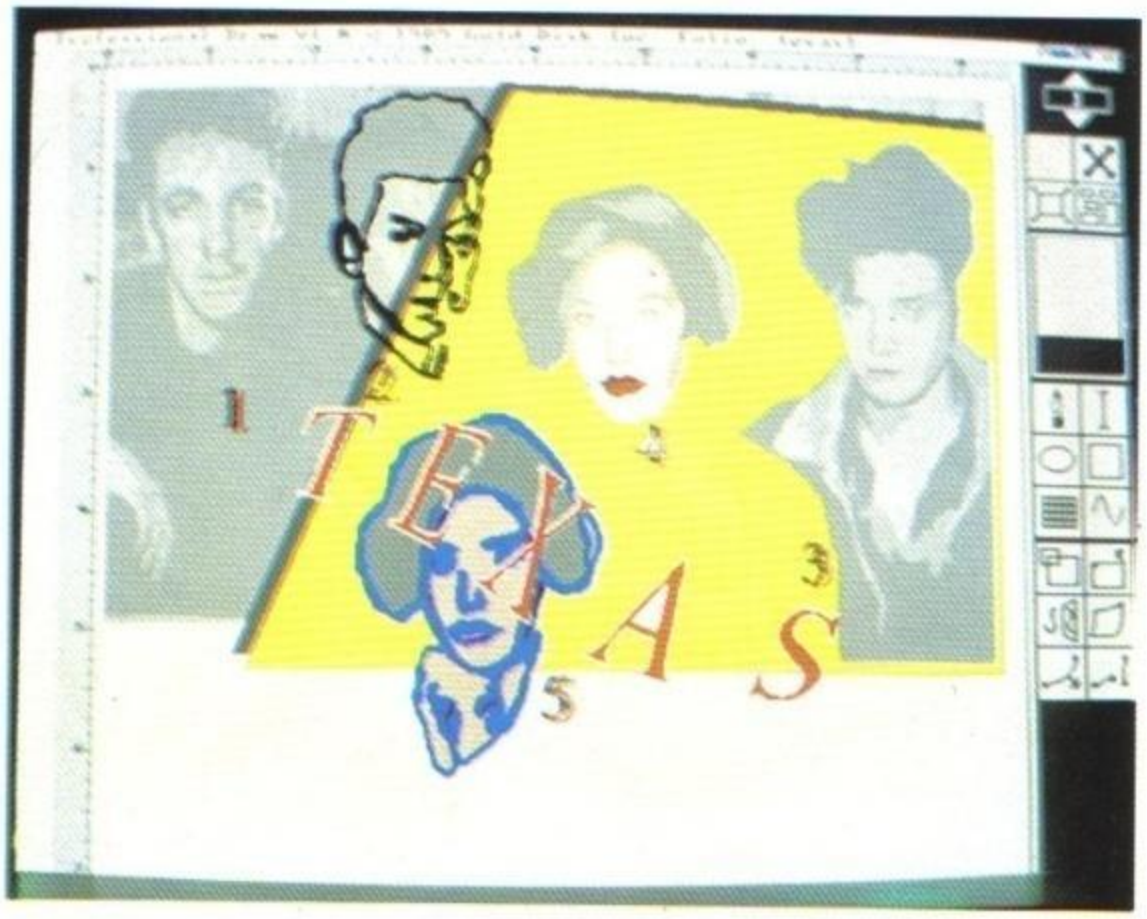
1) Risparmio di memoria - vengono indicati (e salvati su disco) solo due pixels per ogni linea, gli altri vengono ricalcolati di volta in volta.
2) I dati relativi ad un particolare oggetto possono venire facilmente variati per la realizzazione di modifiche come spostamenti, rotazioni, ridimensionamenti, distorsioni.
3) Nessun particolare è stabilmente legato allo schermo: ogni punto od oggetto può essere selezionato separatamente e ne possono venir modificati gli attributi. A seconda del sistema questi attributi potranno essere posizione, spessore e trama del tratto, colore del tratto e della campitura, od altri.

Per riassumere: la computer grafica può essere di due tipi, bit-map o strutturata. Le immagini bit-map, legate al raster, sono facili da generare, ma difficili da modificare senza perdita di dettaglio. Le immagini vettoriali, strutturate, sono invece di produzione maggiormente difficoltosa, ma di facile modifica, ed indipendenti dalla risoluzione. I sistemi object-oriented possono utilizzare entrambi i tipi di immagini, e servirsi in ogni caso del metodo più appropriato.

## TEXAS

Una delle caratteristiche più pubblicizzate del *Pro Draw* è la possibilità di disegnare sopra un'immagine bit-map; proveremo a descrivere meglio questo aspetto del programma con alcuni esempi pratici, che ne mettano in evidenza pregi e difetti. L'immagine scelta raffigura le quattro teste del gruppo di Glasgow, Texas. Ogni testa è stata processata in modo differente. Cercheremo ora di illustrare i principali problemi riscontrati, a cominciare dal vero handicap, la lentezza.

*Professional Draw* può usare come sfondo un'immagine bit-map. In questo caso è una fotografia digitalizzata in Hi-Res a 16 colori dei Texas. *Pro Draw* ha ridotto i colori a 4 e ne ha adattato le dimensioni a quelle della pagina. Per questa ragione, il tempo richiesto per la prima apparizione (come per ogni ridisegno successivo) è notevole. La testa 1 non è stata processata. La testa 2 è stata tracciata con l'opzione disegno libero con linea da 4 pixels. La testa 3 mostra la gamma di grigi disponibili, sovrapposti l'uno all'altro. Zoomando nella bit-map si può conservare un notevole controllo della linea tracciata, ma un'opzione di tracciamento auto-matico avrebbe evitato parecchi problemi. Il lavoro è stato complicato dal problema della giusta sovrapposizione dei diversi toni di colore. La quinta testa non fa parte della band, è solo una copia della quarta con modifiche ai colori ed allo spessore delle linee.




## PROVE DI PAZIENZA

Appena entrati nel programma e caricata un'immagine bit-map come sfondo, la prima cosa avvertibile è l'esasperante lentezza dell'apparizione sullo schermo. In verità questo è un problema di tutti i sistemi object-oriented - anche sul Mac II, *Freehand* ci mette un'eternità per ridisegnare un'immagine - a parte questo, *Pro Draw* è veramente troppo lento. Anche il manuale sottolinea come l'uso di sfondi raster rallenti l'operatività, e suggerisce alcune tecniche per evitare frequenti ridisegni, come ad esempio evitare lo scorrimento della schermata. Come altri programmi dello stesso livello, anche *Pro Draw* permette di lavorare sia in modo draft che in WYSIWYG (What You See Is What You Get). Questo è d'aiuto, perchè in modo draft non viene ridisegnata l'immagine bit-map.

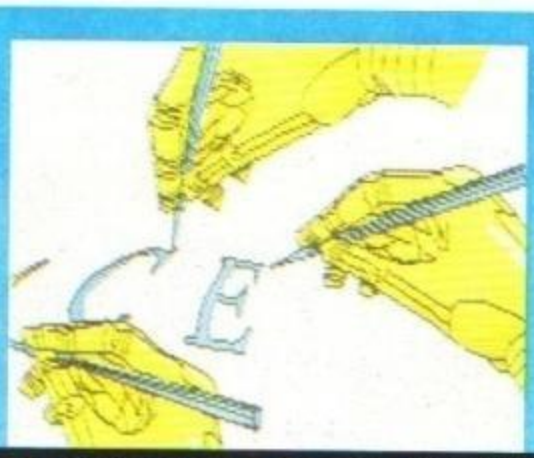
## I TOOL

Oltre ai tool prevedibili, se ne aggiunge uno nuovo, Distort, piuttosto insolito ed interessante. Attivando l'icona Distort, appare un riquadro attorno ad ogni oggetto selezionato. Lo stesso riquadro è composto da curve di Bezier. Lo spostamento di un suo qualunque punto curva i bordi dell'oggetto corrispondenti ad esso. Il manuale descrive così l'azione: "Pensate al rettangolo come ad un foglio di gomma su cui sia stampato l'oggetto. Quando vengono tirati angoli o lati del foglio, viene distorta la forma dell'oggetto."

## TESTI

Benche' *Pro Draw* non sia destinato alla gestione di testi - per quello c'è *Professional Page* -, può disporre di due font vettoriali, su cui è facile intervenire con qualunque tool del programma. Le font in dotazione - con e senza grazie - sono entrambe di ottima qualità, ma con un difetto fondamentale: i buchi delle lettere come a,b,d,e,g,o,p,q non sono trasparenti, ma bensì oggetti disegnati nel colore di fondo e sovrapposti al corpo della lettera. Questo problema è particolarmente evidente quando il testo viene sovrapposto ad altri

**Modo Draft: consente di ridisegnare più velocemente l'immagine dopo che è stata modificata.**



**Lo stesso disegno in modo WYSIWYG senza interlacciamento. Notate la qualità notevolmente più bassa di...**

**...quella del modo interlacciato che produce linee più pulite senza scalinatura, anche se lo sfarfallio può disturbare.**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

oggetti, come nel caso dell'immagine 'Texas'.

**PROVE DI SELEZIONE**

É sempre stato costoso, difficile o impossibile ottenere il colore da un programma di disegno tecnico (diversamente dai paint), ma cominciano ora a diffondersi pacchetti in grado di preparare immagini per la stampa professionale in quadricromia mediante selezione dei colori nelle componenti Giallo, Magenta, Ciano e Nero, e stampe laser separate degli stessi. *Professional Draw* può fare questo, ma con il limite dato dalla gamma limitata di colori visibili sullo schermo. Per ottenere la massima chiarezza visuale viene usata l'Hi-Res, 640 x 512, e sono quindi utilizzabili solo 16 colori sui 4096 della palette di Amiga. Nove di essi - bianco, nero e sette tonalità di grigio - sono riservati e non modificabili; ne rimangono quindi solo sette a disposizione dell'utente. Questo non è in realtà un limite come potrebbe sembrare, perchè per la selezione cromatica e le successive stampe, possono essere adoperati tutti i 4096 colori di Amiga, indipendentemente da quello che appare sullo schermo. Certo, se a voi piace disegnare avendo un'idea precisa di quello che fate, l'uso di sette colori per simularne migliaia potrà anche sembrarvi riduttivo... Neanche il manuale è qui molto d'aiuto, le istruzioni sono scarse ed è allegato solo un esempio.

La testa 4 in 'Texas' è un tentativo di uso dei toni dell'incarnato. È fallito per l'introduzione di troppi colori di schermo. Non sono riuscito a trovare il sistema per togliere colori dalla palette, anche se una volta inseriti possono sempre essere modificati. Non possono però essere cambiati di nome; è così che si può avere una faccia bianca classificata come rosa.

**STRATI**

In un sistema di disegno object-oriented è fondamentale il concetto di strati. Ogni oggetto è in realtà un frammento bidimensionale di immagine, e, come in un collage, gli oggetti possono essere sovrapposti in qualsiasi ordine. La possibilità di modificare questo ordine di sovrapposizione rende facile questo metodo, perchè elimina i problemi di priorità degli oggetti. I nuovi oggetti possono essere spinti indietro finchè necessario. *Pro Draw* permette di modificare l'ordine di priorità posizionando l'oggetto in cima od in fondo alla pila. A volte questo può generare confusione, e richiede parecchi rimescolamenti. Sarebbe stato utile un dispositivo di numerazione degli strati, o la possibilità di spostarli di strato in strato.

**CONCLUSIONI**

L'arrivo di *Professional Draw* è un passo importante per l'Amiga e gli altri microcomputer semi-professionali come Atari ST ed Acorn Archimedes, perchè traccia una strada verso il futuro. Erano finora disponibili pacchetti analoghi solo per sistemi più costosi, in particolare per il Mac, ma ora anche l'Amiga inizia ad interessare i progettisti di software ad alto livello. Ora è solo questione di tempo, arriveranno presto pacchetti simili anche per l'ST. Professional Draw ha ancora parecchia strada da percorrere prima di potersi confrontare con sistemi per il Mac come *Freehand 2, Illustrator 88* o *Superpaint*, e questo vale anche per *Professional Page*. Ha però alcune valide particolarità, come il tool Distort.

Se il colore fosse di più facile utilizzo, ed includesse retini ed ombreggiature, se la gestione degli strati fosse più controllabile, se le cavità nei testi fossero trasparenti, e se potesse scontornare automaticamente le immagini bit-map sarebbe sicuramente un programma di successo.

Ci sono molti 'se', vero?

# RESOCONTI GRAFICI

Una bacchettata sulle mani del nostro illustre direttore - o l'equivalente via telefonica - mi fa notare che ultimamente Reseconti Grafici è stato un po' trascurato, quindi ecco qui una panoramica dei programmi grafici arri-vati di recente.

■ *Deluxe Paint III* (Electronic Arts)
È uno dei prodotti più recenti, ma è così buono che deve assolutamente passare in testa. Ci crederesteche è, usando lo slogan, "...dise-gno e animazione in un uni-co incredibile strumento." Per una volta, la pubblicità dice

la verità. L'ultimissima versione del programma di grafica per Amiga più venduto è molto migliorata e include i più facili strumenti d'animazione mai visti in un programma. Quasi qualunque trasformazione di un pennello in 2D può essere animata, compresi i movimenti nella dimensione z. Ma il meglio è che un oggetto animato può essere "selezionato" come un normale pennello e poi disegnato ovunque sullo schermo. La recensione completa è in preparazione: *DPIII* lavora in multitasking anche quando scrivo.

■ Anche la Aegis ha lavorato molto per l'Amiga negli ultimi sei mesi, sviluppando software per animazione e presentazione che espande la gamma *Videoscape*. *Videoscape 3D Version 2* è in circolazione da qualche mese, ma solo recentemente abbiamo avuto tempo di dargli un'occhiata. Un grosso passo avanti rispetto all'originale, *Videoscape 3D* ora funziona in PAL, in modo HAM, con curve arrotondate, colori supplementari in modo regolare, mezze-luminosità, movimento gerarchico ed è operativamente più semplice grazie a nuove opzioni nei menu. Non è comunque facile da usare, specialmente quando si modellano gli oggetti, quindi la Aegis ha coscienziosamente prodotto i seguenti programmi:

■ *Modeler 3D* (HB Marketing) è un sistema di generazione e modellazione di oggetti, creato per lavorare in combinazione con *Videoscape 3D*, anche se produce oggetti che possono essere usati con molti altri sistemi di rendering per Amiga. Dispone di quasi tutti i convenzionali strumenti di modellazione immaginabili, oltre all'abilità di file ddei movimenti di camera e degli oggetti

■ *Lights! Camera! Action!* (HB Marketing) è il facilissimo programma Aegis indirizzato al settore della Desktop Presentation. Comprende un numero di caratteristiche che lo mettono alla pari col resto della concorrenza. Consente di lavorare con immagini IFF, anima-zioni "anim" e strumenti "Sonix" e consente di combinare musica e immagini così da produrre presen-tazioni video di ottima quali-tà. Ha più di 40 effetti speciali quali, tendine, dissolvenze in apezrtura e in chiusura, ecc. ed è stato creato per funzionare con il genlock *SuperGen* per ottenere morbidi effetti di dissolvenza.

■ *Moviesetter* della Gold Disk (HB Marketing) funziona in modo simile a *Lights! Camera! Action!*, ma è stato realizzato, come suggerisce il titolo, per consentire all'utente di vedere quello che anima mentre produce l'animazione. Usando uno storyboard su schermo, *Moviesetter* permette di muoversi facilmente attraverso l'animazione, editando parti della stessa per poi rivederle immediatamente. Inclusa col programma c'è una dotazione di "immagini da film" e suoni stereo

onati che vi consentono di cominciare subito. Anche per questo, tra breve, potrete leggere la recensione.

■ La serie *Cyber* per ST della Antic s'è anch'essa ingrandita ad un tasso vertiginoso, tanto che prima o poi dovremo fare un articolo sull'intera serie. I nuovi titoli sono *Cyber Scukpt* e *Cyber Texture*, entrambi pensati per funzionare con *Cyber Studio*. *Sculpt* consente di trattare gli oggetti come se fossero malleabili, come pezzi di creta, "... da spingere, tirare e modellare in innumerevoli forme." Sembra molto facile da usare e l'unica limitazione è il numero di colori che può visualizzare un normale monitor per ST. *Texture* trasforma le immagini Degas, *Hyperpaint* e *Neochrome* o le animazioni *CyberPaint* in oggetti CAD 3D formato *CyberStudio*. Qualunque disegno o animazione può quindi essere avvolta attorno a qualunque oggetto tornito o scolpito. La sovrapposizione di trame è ora arrivata anche su ST.

■ *Render Bender* per l'Archimedes consente all'utente di costruire scenari usando oggetti 3D e il ray tracing. Questi possono poi essere compilati per produrre sequenze animate fluide. Non è ancora disponibile la versione definitiva, quindi non si può ancora dire come funzionerà, ma con la velocità dell' Archimedes e 256 colori, il ray tracing dovrebbe essere molto veloce.

■ Cosa ne pensate di una "galleria" di disegni dei lettori-artisti (o artisti-lettori)? Scriveteci e fateci sapere la vostra opinione. Meglio ancora, mandateci le vostre opere elettroniche: chissà che la galleria non nasca spontaneamente. Il curatore della rubrica, Fabio Castellano, potrebbe magari accompagnare alla pubblicazione dei disegni qualche parola di saggezza e dei consigli su come migliorare il proprio lavoro.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# GLOSSARIO:

a cura di Fabio Castellano

**BLEND**
Mescolanza, sfumatura di contorni.

**DRAFT**
Stampa in bassa qualità, come copia di lavoro.

**FONT**
Set di caratteri alfanumerici dello stesso stile.

**OBJECT-ORIENTED**
Software grafico tipo CAD 2D o 3D, che dedica più attenzione agli oggetti che agli sfondi, nel senso che gli oggetti vengono gestiti in forma vettoriale, e quindi sono Resolution Independent e completamente modificabili senza perdita di qualità; gli sfondi rimangono invece raster. È molto lento, ma unisce i vantaggi dei due tipi di gestione di schermo. Notare che Aegis Impact, un programma di business graphics obj.-or. È in commercio da quasi due anni, ed anche altri programmi, come ad esempio Aegis Titler, fanno uso di ottime font vettoriali per poterle dimensionare, posizionare e ruotare a piacere.

**PREFERENCES**
Tool di Amiga con funzioni di set-up della macchina.

**RASTER**
Schermo bit-map, in cui ogni pixel viene espresso tramite le sue coordinate assolute, ed è strettamente corrispondente al display.

**RESOLUTION INDEPENDENT**
Tipo di software per il trattamento di immagini; il processo di gestione vettoriale delle stesse, benche' lento, le rende indipendenti dalla risoluzione del display o dell'hard copy utilizzati, permettendo di ottenere in ogni caso la massima risoluzione possibile; ad es. è possibile disegnare a 320 x 200 e stampare su film recorder ad 8000 x 8000. Un esempio di software R. I. è RIO della GSL, in grado di adattarsi a più schede grafiche e convertire le immagini fra l'una e l'altra.

**VETTORIALE**
A titolo di esempio, Asteroid è stato il primo videogioco vector (rotazioni e spostamenti dolci), come Space Invaders era raster (scrolling a scatti).

**WYSISYG**
È l'acronimo di una frase che potrebbe essere una strova di una canzone (Qualcosa di simile è cantato da Johnny Lydon/PIL in una sua canzone) What you See is What you Get indica che sullo schermo del computer vedete quello che stamperete: Quello che vedi è quello che avrai.

# PIXEL BOX

Ho 37 anni, e sono insegnante di fisica e pittore. Ho acquistato di recente un Amiga 500 con cui disegno. L'unico problema (a parte l'espansione di memoria) è ottenere una copia su carta. Ho trovato varie soluzioni ma ognuna ha i suoi difetti:
1) Il Polaroid Palette;è molto caro e non stampa il modo HAM.
2) La Xerox 4020, stampante a getto d'inchiostro è anch'essa molto cara. Altri reali svantaggi, per me, sono l'impossibilità di utilizzare carta in formato superiore all'A4 e la scarsa resistenza nel tempo dei colori.
3) Fotografare il monitor: ci ho provato ma con scarsi risultati per l'apparizione delle linee del monitor.
Le domande sono queste:
La Xerox 4020 è il miglior sistema di riproduzione di immagini per l'Amiga 500 ?
Ce ne è un altro (od almeno più economico)?
Cosa pensa del Polaroid Palette?

Come sempre, la riproduzione di immagini dallo schermo è veramente un problema. Escluderei i film recorders professionali, il cui costo è di molti milioni. Fra i sistemi semiprofessionali, il migliore rimane sempre fotografare il monitor: da i migliori risultati ma richiede molta cura. Usa immagini con la maggiore risoluzione possibile: se preferisci disegnare in bassa risoluzione, converti poi le immagini con Pixmate, Butcher o DeLuxe PhotoLab in Interlace. Usa un robusto e pesante cavalletto ed un tempo di posa di 1 secondo, con l'ambiente oscurato ed il monitor (meglio RGB) regolato al meglio, che i neri siano neri ed i bianchi giustamente bianchi, senza spappolarsi. Se usi un obiettivo intorno ai 100 mm si noterà meno la curvatura del vetro. Meglio ancora un monitor Sony, il cui vetro ha una curvatura cilindrica. Misura l'esposizione con un'immagine di densità media, se quella che ti interessa ha dei contrasti particolari i quali potrebbero falsare la lettura dell'esposimetro. Con un po' di esperienza potrai ottenere immagini molto buone e sicuramente superiori a quelle ottenibili con una 4020.

Un'alternativa più costosa è il Flicker Fixer, una scheda per l'Amiga 2000 (per ora) che raddoppia la frequenza di scansione eliminando l'interlacciamento, richiedendo però un monitor multisync. Costi a parte il risultato è ottimo e permette di scattare ottime foto. Sto considerandone l'acquisto io stesso, è pur sempre più economico di una 4020 o di un Palette! Il Palette usa un metodo analogo - un dorso fotografico motorizzato riprende, attraverso una specie di obiettivo, un piccolo monitor b/n ad alta risoluzione con schermo quasi piatto - ma con un elaborato controllo software che, con esposizioni successive attraverso filtri colorati, garantisce un perfetto bilanciamento cromatico. E' uscita da poco un' evoluzione del Palette, il Polaroid FreezeFrame, che non necessita di un collegamento seriale al computer ma riceve una normale immagine video a colori, anche da videoregistratore che,bloccandola, la riproduce tramite monitor b/n su pellicola. La casa dichiara 350 linee di risoluzione per l'ingresso composito e 700 per l'RGB. Il costo dovrebbe essere comunque superiore ai 4 milioni.

La Xerox 4020 è un'ottima stampante ma come tutte le stampanti a colori di costo medio non è molto accurata in termini di resa cromatica. E' comunque la migliore del mucchio. Ce ne sono molte più economiche, come la Star LC10-C, la Okimate 20, la NEC P6 e tante altre, le quali sarebbero un ottimo regalo per un ragazzo ma assolutamente inadeguate per usi professionali. La Integrex produce varie stampanti ink-jet basate su meccaniche Canon. Il loro ultimo modello, ColourCel, è molto buono - meglio della Xerox - ma costa 2-3.000 sterline. Ancora più costose (6-10.000 sterline) le stampanti a trasferimento di cera - Mitsubishi, Tektronix, etc. - ma di qualità notevolmente migliore - in genere con copertura fino al formato A3.

Per concludere, credo che la tua scelta sia limitata fra 4020 e FreezeFrame. Personalmente credo che il denaro necessario all'acquisto di un sistema Polaroid sarebbe impiegato meglio nell'acquisto di un Flicker Fixer, un monitor multisync ed una buona fotocamera con cavalletto che sarà disponibile, per ricredermi, se la Polaroid vorrà prestarmi un FreezeFrame per provarlo! Comunque non comprare nulla senza poterlo provare con calma e soprattutto tieni d'occhio le ultime novità. Invece i dispositivi per hard-copy sono destinati a scendere parecchio nei prossimi anni.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# PAGINE GIALLE

**Le Pagine Gialle di K... eccole qua! Dal seguito della storia infinita di N'Gar Trombobo, alle vignette di Tiziano Toniutti (dove trovate una rivista che si prende in giro così?); dalla lista del software raccomandato agli annunci dei lettori. Insomma tutto quello che non sta nelle pagine "bianche" trova spazio nelle Pagine Gialle.**

## ROMANZO D'APPENDICE

### LA PULCE NELLA MACCHINA: PARTE 2

Orazio Maniglia era preoccupato. Per una qualche ragione quella astronave da guerra centauriana non moriva. In passato era sempre riuscito a ripulire lo schermo con sprezzante facilità - non più. Già questo non quadrava, ma stava succedendo qualcosa di ancora più strano. Anche se non l'aveva colpita, quella astronave da guerra centauriana avrebbe dovuto uscire dallo schermo per far posto alle Viscere Assassine Radioattive, ma non fu così...

N'Gar Trombobo si stava divertendo un mondo. Esplorò con prudenza i confini dello schermo, invulnerabile ai frenetici raggi laser di Orazio Maniglia. Solo quando fu completamente soddisfatto si ritirò dallo schermo, tornando da dove era venuto, finendo dritto nella braccia, per così dire, delle Viscere Assassine Radioattive.

Orazio Maniglia guardò, meravigliato, l'astronave da guerra centauriana che se ne usciva dallo schermo nella direzione sbagliata. Si rassicurò quando vide apparire come al solito le Viscere Assassine Radioattive, ma il sollievo si trasformò in sbigottimento quando si accorse che metà di loro erano aggrovigliate. Certo il disco s'era rovinato, pensò, e gli sembrò di averne la conferma quando scoprì di dover digitare il suo nome nello schermo dei record sotto quello di... N'Gar Trombobo.

Ora, naturalmente, N'Gar Trombobo era inarrestabile. Si costruì un alloggio elettronico molto confortevole nella ROM dell'Ameba e cominciò ad esplorare l'altro software dell'abitazione di Maniglia. Per alcuni giorni non successe niente di particolare, finché un giorno Arcibaldo Maniglia, padre di Orazio, tornò a casa in lacrime dopo una riunione con il direttore della sua banca. Una relazione di lavoro, preparata usando l'ultima versione di Brutus 3-2-1, non era venuta come avrebbe dovuto. Al contrario, aveva fatto diventare isterico il Sig. Travet. La cosa era inquietante poiché l'esatta natura del problema gli rimase oscura: lo stampato venne fatto a pezzettini dallo sconvolto Travet che non solo si rifiutò di trattare ulteriormente l'argomento, ma immediatamente chiuse anche tutti i conti correnti di Maniglia.

Nel frattempo Sassella Maniglia ricaricò il suo wordprocessor undici volte nel tentativo di evitare che Garfield venisse ridotto in lamine da una grossa astronave da guerra aliena ogni volta che metteva la zampa fuori dalla sua cuccia.

Il più afflitto di tutti, comunque, era il povero Orazio Maniglia. Non mangiava, non dormiva, stava seduto davanti al suo Ameba cercando di colpire quell'astronave da guerra centauriana. Alla fine impazzì, tanto che dovettero portarlo via.

Ciò avrebbe dovuto bastare, ma la vendetta non era più la prima preoccupazione di N'Gar Trombobo. Ora che aveva scoperto che Arcibaldo Maniglia aveva un modem...

## INDICE

**77 Romanzo d'appendice**
La seconda parte di una fantastica storia.

**78 Guida Software**
La guida originale per non farsi sfuggire i migliori giochi per il vostro computer..

**84 La Klassifica**
I "preferiti" dei lettori di K.

**85 K-Annunci**
Prosegue il mercatino.

**86 Guida hardware**
Siete indecisi su quale computer acquistare? Forse la nostra guida può darvi un aiuto..

**88 Il crucikappa**
L'arrivederci...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



IL SOFTWARE RACCOMANDATO DA

I videogiochi citati sono K-GIOCHI, cioè sono tutti dei veri capolavori.

Per evitare di dividere la storia in AK (avanti K) e DK (dopo K) abbiamo inserito anche i giochi che sono usciti prima della nostra rivista (la storia sarebbe ben breve altrimenti). In questi casi i VG sono indicati con un K CLASSICO.

Inutile sottolineare che i titoli citati sono dei capitoli imperdibili della fantastica storia del divertimento elettronico.

# AVVENTURE DINAMICHE

Di solito questi giochi consentono al giocatore di controllare via joystick un personaggio con il quale esplorare un'immensa area di gioco.

### AIRBALL

Microdeal • Atari ST • Amiga L39000d

Avventura dinamica tridimensionale multi-colore che deve qualcosa allo stile Ultimate ma è anni avanti in termini di precisione grafica e presentazione. Impersonificate la sfera del titolo che deve superare corridoi e stanze pieni di ostacoli di varia natura. Una straordinaria versione di un genere molto diffuso.

**K CLASSICO**

### BATMAN

Ocean • C64 L18000c • L25000d • Spectrum • L18000c • Amiga • L29000d

Due giochi in uno. Nei panni di Batman dovete sconfiggere in due avventure differenti il Joker e The Penguin; Grafica stupenda che cattura lo stile del fumetto originale. Tutto quello che vi resta da fare è aspettare *Batman The Movie.*

**K-VOTO 903 - SPECTRUM**

### DUNGEON MASTER

Microsoft • Atari ST L49000d • Amiga L 49000d

Un'affascinante avventura dinamica + gioco di ruolo che vi pone al comando di quattro personaggi in cerca del Firestaff - il bastone di fuoco. Il gioco si svolge all'interno di un mondo di cunicoli sotterranei. La superba grafica aiuta molto a rendere l'atmosfera del gioco. Un gioco entusiasmante che vi terrà impegnati per molto tempo a venire.

**K-VOTO 951 - AMIGA**

### EAGLE'S NEST

Pandora • Amiga L29000d • Atari ST L29000d.

Questo è uno dei migliori cloni di *Gauntlet* in circolazione, specialmente sulle macchine a 16-bit. Il sapore militare dell'avventura dinamica crea una certa atmosfera e se vi piace questo particolare genere di gioco, *Eagle's Nest* non dovrebbe deludervi.

**K CLASSICO**

### HEAD OVER HEELS

Ocean • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • MSX L18000c

L'esplorazione in 3D raggiunge il suo massimo in questo intricato capolavoro. Interpretate due personaggi - Head e Heels - alla ricerca delle corone che libereranno la galassia. Gli enigmi possono farsi piuttosto difficili e spesso dovrete separare Head e Heels per sfruttare le loro diverse capacità. Le 300 locazioni del gioco sono disegnate ingegnosamente e l'animazione è sempre eccellente. Un vero classico.

**K CLASSICO**

### MAGIC KNIGHT TRILOGY

Mastertronic • Knight tyme • Spectrum L7500c • Amstrad L7500c • C64 L7500c

Spellbound • Spectrum L7500c, Amstrad L7500c, C64 L7500c

Stormbringer • Spectrum L7500c, Amstrad L.7500c

Questa trilogia è una serie di avventure dinamiche comandate da menù che offrono, oltre al solito correre e saltare, un complicato sistema di interazione tra i personaggi. In *Spellbound* dovete salvare il Mago Gimball dal terribile Castello di Karn; in *Knight Tyme*, venite catapultati nel 25 secolo e dovete, entro un tempo limite, trovare la via per ritornare nella vostra epoca, mentre in *Stormbringer*, l'ultima parte della trilogia, il cavaliere magico è stato diviso in due parti: una buona e una cattiva. Non potete uccidere voi stessi quindi l'unica soluzione è quella di fondere le due metà. Ma come? Tanta azione, molto ragionamento e una bella grafica fanno di questi tre giochi dei vincitori.

**K CLASSICO**

### POOL OF RADIANCE

US GOLD/SSI • C64 L59000d • Amiga L49000d • Amstrad L18000 • PC L49000

La SSI, specialista dei giochi di strategia è stata molto coraggiosa a tentare di portare il complesso concetto di Advanced Dungeon & Dragons su computer, ma ci è riuscita perfettamente. Un gioco influenzato dagli RPG che piacerà non solo agli appassionati di AD&D ma a chiunque sia alla ricerca di un gioco interessante che li tenga impegnati per mesi.

**K-VOTO 921 - C64**

# GIOCHI DI CERVELLO

Siete stufi di sparatorie senza senso? Volete un gioco che vi offra un avversario alla vostra altezza? Questa è la sezione che fa per voi.

### CHESS MASTER 2000

Electronic Arts • C64 L18000c L29500d • Amiga L29500d • Atari ST L29500d • IBM PC L29500d

Il miglior gioco di scacchi per Amiga, con grafica eccellente, punto di vista bi o tridimensionale, 12 livelli di difficoltà e tutte le opzioni di gioco che potreste desiderare più alcune eccezionali sintesi vocali. Un gioco che metterà alla prova gli aspiranti Karpov.

**K CLASSICO**

### COLOSSUS CHESS 4

CDS • Spectrum L18000c • C64 L18000c L29000d • Amstrad L18000c L25000d

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La miglior scommessa per i possessori di macchine a 8 bit. Punto di vista bi o tridimensionale, parecchi livelli di difficoltà e una miriade di opzioni che vi consentono di giocare, guardare, trovare la strategia giusta contro un buon avversario elettronico che non disdegna arrocchi e scacco alla Regina.
**K CLASSICO**

### COLOSSUS MAH JONG
CDS • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000 c L25000d
Gioco di carte simile al gioco orientale di strategia e scelta. Un programma "tutor" e un breve manuale lo trasformano in un gioco facile da usare e appassionate per esperti e principianti.
**K-VOTO 937 - C64**

### BATTLE CHESS
Eletronic Arts • Amiga L.49000c
Un gioco degli scacchi potente e spettacolare con animazioni ed effetti sonori mozza fiato. Gli amanti degli scacchi potranno confrontarsi con le 30000 mosse contenute sul disco. Possibilità di giocare via modem.
**K-CLASSICO**

## SPECIALI
In questa sezione ci sono i lavori originali altrimenti non classificabili

### DARK SIDE
Incentive • C64 L18000c L25000d • Spectrum L18000c • Amstrad L25000c L29000d
Il seguito di *Driller* (vedi sotto): è altrettanto giocabile, altrettanto entusiasmante e altrettanto coinvolgente.
**K CLASSICO**

### DRILLER
Incentive • C64 L18000c L25000d • Spectrum L18000c • Amstrad L25000c L29000d • IBM PC L49000d
Questo capolavoro delle avventure e delle esplorazioni tridimensionali ha richiesto un anno di lavoro ma valeva la pena aspettare. Sono riusciti a stipare un intero mondo nei computer a 8 bit dando al giocatore la sensazione di trovarcisi in mezzo. É un gioco audacemente originale e molto giocabile. Una pietra miliare del divertimento elettronico.
**K CLASSICO**

### ELITE
Firebird • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L.25000d • Atari ST L45000 • BBC L18000c L25000d
Tutt'ora il miglior gioco di commercio spaziale, *Elite* ha stabilito per le altre software house lo standard da seguire. Uno dei primi del genere spaziale ad utilizzare la grafica vettoriale, è un gioco di guerra e commercio che si svolge in varie galassie e ha un'ampissima varietà di azione di gioco. Potete commerciare legalmente in modo (relativamente) sicuro o darvi alla pirateria negli angoli più pericolosi della galassia con la stiva piena di merci di contrabbando.
**K CLASSICO**

### INCREDIBLE SHRINKING SPHERE
Electric Dreams • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c • Atari ST L39000d • Amiga L.39000d
Un mondo a libirinto dove massa, grandezza ed inerzia si combinano per rendere più impegnativo il gioco. Rompicapi impegnativi e ostacoli quasi insuperabili vi faranno "rotolare" a lungo.
**K-VOTO 923 - C64**

### QUEDEX
Thalamus • C64 L18000c L25000d
In questo impegnativo gioco dovete guidare in un tempo limite, una palla di metallo attraverso 10 schermi di labirinti, bonus e ostacoli. Gioco semplice con numerose variabili che vi possono far volare ad altri schermi. Grafica stupenda.
**K-VOTO 934 - C64**

### SPINDIZZY
Electric Dreams • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d
Guidate la trottola per superare i vari ostacoli, raccogliere i gioielli e sfidare il tempo. Lo scenario del gioco è un vasto sistema di cunicoli, rampe, torri e trampolini con pericolose voragini.
**K CLASSICO**

### STARGLIDER II
Rainbird • Atari St L39000d • Amiga L39000d
Grafica solida a 3D ottenuta con la grafica a vettori. Avete molto da fare e parecchi Egrons da distruggere prima di ottenere l'obiettivo finale. Una combinazione di sparatutto ed esplorazione per un gioco che è sicuramente uno dei migliori in circolazione.
**K-VOTO 927 - ST**

### TAU CETI/ ACCADEMY
CRL • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c • Atari ST L39000d • Amiga L.39000d
Entrambi a metà tra un un simulatore di volo e uno spara-e-fuggi, incredibilmente fluidi e ben assemblati. L'attenzione ai dettagli è straordinaria. Siete degli aviatori cadetti impegnati in missioni impossibili In *Academy* potete anche disegnarvi da voi il vostro velivolo.
**K CLASSICO**

### TOTAL ECLIPSE
Incentive • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c
Il terzo gioco con il sistema Freescape è leggermente diverso dagli altri due.
Siete nel 1930 e dovete evitare che la luna esploda. Per gli amanti delle avventure dinamiche e per tutti quelli che impazziscono per gli enigmi il sistema Freescape è vera manna dal cielo.
**K-VOTO 907 - AMSTRAD**

## ADVENTURES
I giochi di avventura richiedono al giocatore di dare dei comandi testuali per ricevere risposte testuali. Ci sono molte sotto-categorie in cui i comandi sono dati tramite icone o simboli grafici.

### THE BARD'S TALE III
Electronic Arts • C64 L25000d
L'ultimo gioco della serie Bard's Tale ha molti migliorie rispetto ai precedenti. La grafica è meglio animata e le routine di combattimento tengono conto anche della vostra distanza dai rivali. Finalmente qualcosa che ha un ottimo rapporto qualità/prezzo.
**K CLASSICO**

### BEYOND ZORK
Infocom/Activision • C64 L39000d • PC L59000d • Amiga L59000d • Atari ST L59000d
Il tentativo della Infocom di approfittare del mercato dei giochi di ruolo è un gran successo. Localizzate la favolosa Coconut of Quendor in un gioco che combina l'astuzia e la fantasia di una della più originali case di software del mondo con un parser e una giocabilità all'avanguardia.
**K-VOTO 902 - ST**

### CORRUPTION
Rainbird • Amiga L39000d • Atari ST L39000d • PC L49000d • C64 L25000d • Amstrad 6128 L39000d
Questo racconto di pratiche finanziarie poco trasparenti, infedeltà e bancarotta non piacerà a quegli avventurieri che preferiscono vagare



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



per sotterranei misteriosi alla ricerca di tesori. Ma per quelli che hanno le tasche piene dei soliti adventure fantasy, è una boccata d'aria fresca. Grafica superba, grande atmosfera e una trama appassionante. Un ottimo gioco che vi prende fin dall'inizio.
**K-VOTO 920 ST**

## FISH
Magnetic Scrolls Amiga L49000d • PC L49000d
C'è più da giocare che in *Corruption*, è meglio disegnato di *Jinxter* e non è così contorto come *The Pawn*. Questo è sicuramente il miglior titolo della Magnetic Scrolls dai tempi di *Guild of Thieves*. Ottimo veramente.
**K-VOTO 930 ST**

## GUILD OF THIEVES
Rainbird/Magnetic Scrolls
La più giovane software house di adventure inglese ha prodotto una classica e tradizionale caccia al tesoro con una grafica d'eccezione e alcuni difficili indovinelli. Un parser potente aiuta a creare un mondo fantastico convincente, pieno di umorismo e fantasia.
**K CLASSICO**

## INGRID'S BACK
Level 9 • Atari ST L49000d
Un grande seguito a *Gnome Ranger*. La Level 9 ha veramente imparato ad usare i personaggi nei suoi giochi e a programmarli in modo efficace.
**K CLASSICO**

## JEWEL OF DARKNESS
Rainbird • C64 L25000C • Spectrum 128 L22000c • Amstrad L22000c L29000d • PC L49000d • Amiga L49000d • Atari ST L49000d
La Level 9, la più vecchia casa di programmazione di adventure inglese, ha messo insieme in un solo pacchetto tre dei suoi classici, *Colossal Adventure*, *Dungeon Adventure* e *Adventure Quest*. I giochi sono stati aggiornati con immagini grafiche e un vocabolario più grande e sono in perfetta sintonia con l'originale spirito degli adventure.
**K CLASSICO**

## LURKING HORROR
Infocom/Mediagenic • C64 L39000d • Amiga L59000d • Atari ST L59000d • PC L59000d
Il tributo della Infocom a H.P. Lovecraft e al genere horror vi farà venire i brividi freddi quando scoprite cosa si cela nel sottosuolo del laboratorio dell'università. Stupendo gioco testuale con descrizioni delle locazioni che sconsigliano di giocarlo dopo il tramonto...
**K CLASSICO**

## TIME AND MAGIK
Mandarin • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • Atari ST L39000d • Amiga L39000d • PC L49000d
Questa compilation di giochi Level 9, *Lords of Time*, *Fred Moon* e *Price of Magik*, è stata rimodernata con un parser migliore, un vocabolario più grande e delle immagini in più. Ottimo affare se già non possedete tutti i giochi.
**K CLASSICO**

## ULTIMA V
Origin • PC L69000d • C64 L49000d
Questo gioco non solo mantiene l'alto standard della serie Ultima, ma lo sorpassa. Un superbo gioco d'avventura e di ruolo con centinaia di cose da fare e territori sconfinati da esplorare.
**K CLASSICO**

## WASTELAND
Electronic Arts • C64 L25000d
Un gioco di ruolo epico ambientato in un'America abitata da conigli mutanti giganteschi e da gaglioffi in motocicletta. L'atmosfera forse non è altrettanto suggestiva come quella della serie *Bard's Tale*, ma l'aggiunta della dimensione strategica, rispetto allo scenario taglia e affetta e lancia incantesimi di *Bard's Tale*, compensa questa carenza.
**K CLASSICO**

## ZORK ZERO
Infocom • Prezzo non disponibile
Molto godibile con una varietà di enigmi e sfide che vi conquisteranno istantaneamente. Se ci fosse stata un po' più di interazione con i personaggi sarebbe stato un classico, ma anche così è uno dei migliori giochi dell'anno, almeno fino ad ora.
**K-GIOCO**

# PUZZLE
Se state cercando un gioco impegnativo ma che non vi faccia fumare troppo il cervello, cercate tra i puzzle games o giochi enigma: fanno proprio al caso vostro.

## BOULDERDASH
Prism Leisure Corporation • Spectrum L7500c • C64 L7500c • Amstrad L7500c
Un gioco che ha tutto: immediatamente avvincente, longevità garantita, eccitamento frenetico mano a mano che l'orologio scandisce il tempo e degli incastri veramente intriganti. Dovete collezionare i gioielli nascosti nelle caverne, scavando terra e spostando massi che possono cadervi in testa, causandovi non pochi danni, mentre i gioielli sono spesso nascosti dietro muri apparentemente impenetrabili. Complicato ma molto divertente, *Boulderdash* è un classico che non potete rischiare di perdere anche nella sua nuova versione economica.
**K CLASSICO**

## DEFLEKTOR
Gremlin/Vortex • Spectrum L12000c • C64 L12000c L15000d • Atari ST L29000d
Le leggi ottiche sono alla base del gioco: il giocatore deve collegare un raggio laser a un ricevitore e al tempo stesso deve distruggere un certo numero di cellule che si trovano anch'esse sullo schermo. Se volete raggiungere la meta dovete imparare a usare bene gli specchi, i conduttori in fibra ottica e i blocchi polarizzatori e riflettenti. Ripulito il primo schermo ne avrete ancora 59 da percorrere. Affascinante e terribilmente attraente.
**K VOTO 906 - ATARI ST**

## NEBULUS
Hewson •C64 L12000c L.15000d • Spectrum L18000c • Amiga L25000d • Atari ST L29000d
Guidate Pogo sulla cima di otto torri usando la spirale di piattaforme, ascensori e pedane che costituiscono la strada. È un gioco estremamente originale che centra il giusto equilibrio tra frustrazione e irresistibilità, al quale bisogna aggiungere lo scorrimento rotatorio che lo rende anche un bel gioco da vedere.
**K VOTO 943 - C64**

## SENTINEL
Firebird • Spectrum L18000c • C64 L.18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • Atari ST L39000d • Amiga L39000d
Gioco di strategia bizzarro e irresistibile che si svolge sulla superficie quadrettata del pianeta dominato dalla Sentinella. Fondamentalmente dovete assorbire energia prima che la Sentinella assorba la vostra. Mente pronta e mano lesta sono entrambi necessari per risolvere questo originale e vastissimo (10000 paesaggi possibili) gioco.
**K VOTO 963 - AMIGA**

## TETRIS
Mirrorsoft • Spectrum L18000c • C64 L18000c L.25000d • Mac prezzo ncAmstrad L18000c L39000d • Amiga L39000d • IBM L39000d
Questo puzzle sovietico trasforma l'arida pratica dell'incastro geomet-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



rico in un cult game. Una serie di forme geometriche scendono, una alla volta, lungo l'area di gioco rettangolare. Lasciate a loro stesse, si ammonticchiano una sull'altra fino a raggiungere la cima dello schermo ma voi dovete guidarle nella discesa in modo da incastrarle una nell'altra per evitare che arrivino in cima e il gioco finisca. Le diverse versioni sono molto variabili nella resa dell'aspetto arcade ma la semplicità dell'idea vale una partita indipendentemente dal sistema di cui disponete.

**K VOTO 956 - C64**

# GIOCHI DI STRATEGIA

O giochi per megalomani. Quelli qui elencati metteranno seriamente alla prova il vostro coraggio sul campo di battaglia.

## BALANCE OF POWER 1990

Mindscape/Mirrorsoft • Amiga L39000d • Atari ST L39000d • IBM PC L59000d • Mac L89000d

La versione aggiornata del definitivo gioco di strategia per chi ha un 16-bit. Nuove opzioni per la sfida tra le due superpotenze. Il giocatore scegli da che parte stare con l'obiettivo di mantenere l'equilibrio politico senza perdere prestigio influenzando gli altri popoli e creare nuove alleanze. Si può raggiungere lo scopo in molti modi, tra cui rifornire di armi e finanziamenti le fazioni radicali nella speranza che detronizzino un governo che non aderisce al sogno americano o russo (a seconda della parte della barricata in cui vi trovate). È complesso, coinvolgente e da non giocare in partite da dieci minuti alla volta. E' roba che scotta e che vi proietta nel deviante mondo della geopolitica.

**K-VOTO 960 - AMIGA**

## CARRIER COMMAND

Rainbird • Atari ST L49000d • Amiga L49000d

Un magnifico gioco di strategia insaporito da un'ottima azione in stile arcade. Come comandante della portaerei Epsilon dovete difendere un arcipelago dalle forze
d'invasione nemiche guidate dalla portaerei Omega. Una grafica eccellente unita a una stupenda azione di gioco rendono *Carrier Command* entusiasmante e divertente.

**K-VOTO 927 - ST**

## JOAN OF ARC

Rainbow Arts • Atari St L39000 • IBM PC L 59000

All'inizio sembra *Defender of the Crown* ma poi c'è molto più da fare. Infatti quando pensate di aver raggiunto l'obiettivo vi accorgete che siete solo all'inizio.

**K-VOTO 912 - ATARI ST**

## POPULOUS

Electronic Arts • Atari St L39000 • Amiga L39000

Un gioco straordinario dalla grafica strabiliante e che consente al giocatore di sentirsi un vero Dio. Il protagonista è infatti il capo degli dei e deve preoccuparsi del benessere dei suoi sudditi. 1000 mondi metteranno alla prova la vostra bontà e capacità di far felici il popolo.

**K-VOTO 963 - AMIGA**

## UMS

Rainbird • Atari ST L49000d • PC IBM L49000d • Macintosh L59000d • Amiga L49000d.

L'*Universal Military Simulation* della Rainbird permette di simulare un conflitto tra due eserciti su un terreno definibile dall'utente che può essere visto in tre dimensioni da una qualunque delle otto direzioni cardinali. Il programma rappresenta una nuova era nei wargame su computer. Ora è disponibile la versione su ST e Amiga, le altre seguiranno tra breve.

**K CLASSICO**

# SOLUZIONE K-PUZZLE

Ecco qua la soluzione del K-Puzzle pubblicato nel numero scorso a pagina 86.

I quattro K o Re occupavano in origine le seguenti posizioni, a partire dalla cima del mazzo.

33 97 161 193

Il listato "mischia" e "distribuisce" un mazzo di 208 carte nella maniera descritta nel gioco. Il mazzo allargato è rappresentato da un array o matrice MZ(), ciascuna parte del quale è inizialmente designato con la sua posizione contata dalla cima del mazzo. Quando la posizione delle carte viene modificata questi valori vengono trasferiti nella matrice. In questo modo la matrice rappresenta la posizione in cui si trovano le carte in ciascun momento della distribuzione, ma i valori contenuti nella matrice sono le posizioni iniziali delle carte. Quindi quando il mazzo è ridotto a sole quattro carte, è possibile determinare queste posizioni iniziali.

Le linee da 100 a 120 stabiliscono la matrice e collocano al loro posto i valori originali. Ciascun passo della mischiata, cioé carta in cima in fondo poi scarto della carta che viene a trovarsi in cima, viene eseguito rimuovendo la carta in cima (il cui valore è temporaneamente contenuto nella variabile Z) e poi spostando ciascuna delle unità nella matrice di due posti. In questo modo si scarta anche la carta in cima, dato che la carta che era originariamente in terza posizione è ora la carta in cima e così via. La carta inserita nella variabile Z viene poi sostituita in fondo al mazzo (linea 180). Un contatore (C) tiene conto del numero di carte attualmente nel mazzo e quando questo numero arriva a 4 il programma stampa i valori delle restanti quattro sezioni della matrice - cioé, le posizioni iniziali che queste carte occupavano all'inizio.

**LISTATO**

```
100 N=208
110 DIM MZ(N)
120 FOR F=1 TO N:MZ(F)=F:NEXT
130 C=N
140 Z=MZ(1)
150 FOR F=1 TO C-2
160 MZ(F)=MZ(F+2)
170 NEXT
180 C=C-1:MZ(C)=Z
190 IF C=4 THEN GOTO 210
200 GOTO 140
210 PRINT MZ(1),MZ(2),MZ(3),MZ(4)
```



http://www.oldgamesitalia.net/

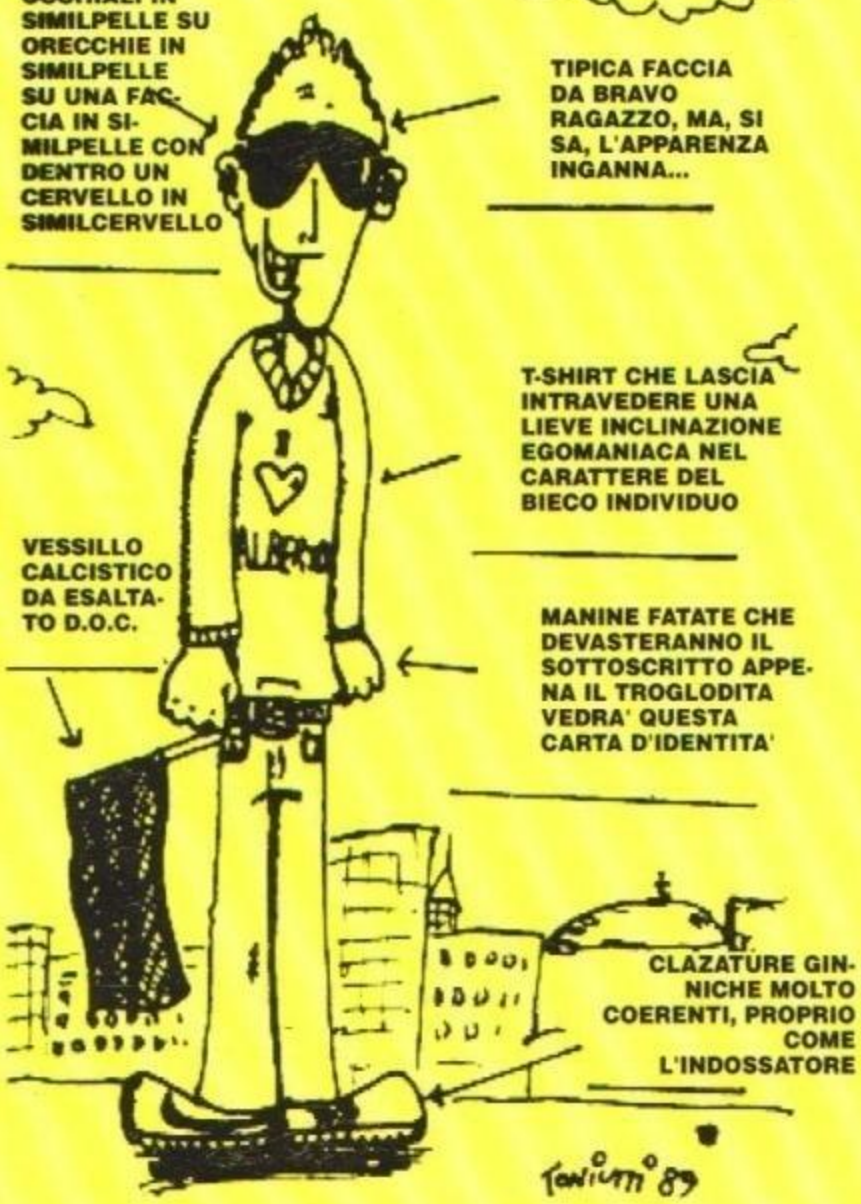
http://www.oldgamesitalia.net/

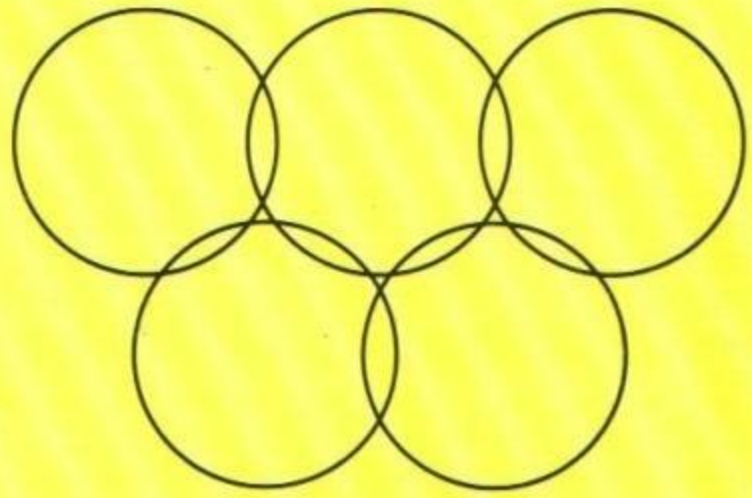
http://www.oldgamesitalia.net/



# K-INDISCREZIONI

Alberto Rossetti è stato, nel 1977, campione provinciale varesino del campionato di regolarità, classe B (per i lettori sedentari vuol dire moto da 100cc). Riccardo Albini è stato dall'82 all'86 speaker allo stadio della squadra di football americano dei Rhinos di Milano e allenatore per un breve periodo di una squadra di calcio femminile. Bill Marco Vecchi da giovane è stato quattrocentista (è anche arrivato alla finale nazionale allievi, ma s'è ritirato prima di parteciparvi) e poi mediano d'apertura per il Cologno Rugby (serie C2). Lorenza Casati non ha esperienze agonistiche, ma ha fatto un corso di roccia, passato a pieni voti. Maria Montesano (parenti?, n.d.r.) ha giocato nel campionato femminile di calcio di serie A, nel ruolo di mezz'ala. È stata tesserata per il Milan (alé oo, alè oo, n.d.r.) e l'Ascoli e ha vinto la Coppia Italia. IUR invece predilige la pallacanestro ed è attualmente allenatore FIP.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# TUTTO QUELLO CHE VOLEVATE SAPERE SUI CRICETI, MA AVEVATE PAURA DI CHIEDERE...

**• Parte seconda di una serie sugli animali probabilmente destinata a durare...**

I criceti (Cricetus cricetus) esistono da milioni di anni, ma solo ora sono entrati a far parte del mondo del software, grazie al nuovo gioco della Codemaster "Rock Star Ate My Hamster" (hamster, appunto, significa criceto, n.d.r.). Ma questo è niente. Sapevate che tutti i criceti domestici discendono da una famiglia scoperta ad Aleppo, in Syria, nel 1930? Incredibile ma vero.

Benché vi siano criceti di diversi colori, il più diffuso è il criceto dorato (Mesocricetus Auratus). Mediamente un adulto è lungo circa 15 cm e come tutti i roditori, deve continuamente rosicchiare qualcosa per evitare che i suoi incisivi crescano troppo e diventino un pericolo per la sua stessa salute. Un criceto ha un ottimo udito, ma una vista piuttosto corta, tanto quanto la durata media della sua vita, che varia tra i 18 e i 24 mesi, anche se molti criceti non vanno oltre l'anno di vita.

Il criceto dorato è di gran lunga il più comune, ma esistono tre gradazioni di colore nelle pelliccie - normale, scuro e chiaro - mentre gli occhi sono sempre neri. I criceti Cream differiscono da quelli dorati per il fatto che, mentre la pelliccia è uguale, gli occhi possono essere diversi e quindi ci sono criceti cremosi con occhi rossi, rubino o neri. Tre varietà relativamente nuove sono la Dominante e la grigio scuro e chiaro. Ci sono anche due variazioni di criceti albini (parenti del direttore? n.d.r.) e una di criceti bianchi.

Il periodo migliore per dare da mangiare ai criceti è la sera, quando cominciano a mettersi in attività (i criceti si animano di notte) e un adulto ha bisogno di 15 grammi di cibo al giorno oltre ad una riserva continua d'acqua fresca. I criceti mangiano granaglie assortita e amano i semi di girasole (ma non bisogna dargliene troppi perché hanno un alto contenuto d'olio). Per fare in modo che un criceto resti in buona salute, la sua dieta deve contenere regolarmente anche della verdura. Verza, lattuga, crescione, pezzi di mela, carote, rape vengono divorate con gusto dal simpatico animaletto, come anche alcune specie di piante selvatiche: soffione, trifoglio e centonchia.

I criceti femmina hanno una gravidanza molto corta - tra 15 e 18 giorni - e in genere fanno figliate di 2-8 cuccioli, anche se si hanno notizie di figliate di 16 cuccioli. Come tutti gli esseri viventi, i criceti sono inclini alle infezioni. Quindi è necessario ricordarsi di lavarsi le mani prima di avvicinarsi (e anche dopo), tenere pulita la loro gabbietta e assicurarsi che abbiano sempre acqua e cibo fresco. Infine, non avvicinatevi ad un criceto se avete il raffreddore o l'influenza poiché potreste passare l'infezione all'animaletto. E questo non volete che succeda, vero?

# SCUOLA D'AVVENTURA

Il "professore" Luca Massaron questo mese si è preso una vacanza. Uno dei suoi "allievi", Luca Melon, ha raccolto un appello riguardo i creatori di avventura e non ha perso l'occasione per scrivere ai lettori di K

A tutti gli avventurieri,
ho letto lo spazio della posta nella rubrica delle avventure e ho notato che sei in cerca di creatori di avventure testuali per MS-DOS compatibili. Io conosco solo uno di questi prodotti: è allegato al libro Jackson "Avventure- tutto il necessario per scrivere e giocare avventure" di E. Colombini. Questo libro spiega ,in modo generale, come si risolvono le avventure per poi passare alla spiegazione, molto chiara, per come fare a realizzarle. In allegato c'è un dischetto (che richiede GW-Basic o BASICA) che contiene due avventure da giocare e realizzate con il Modulo Base: codesto è un semplice e potente editor (spiegazioni nel libro).

Con l'editor si possono inserire più di 150 parole in dizionario, 98 luoghi in mappa, più di 160 azioni e 100 oggetti e personaggi, timers e variabili del corso del gioco. Per chi conoscesse bene il Modulo Base e Basic c'è pronto il Nuovo Modulo Base (BASE 2) con il quale si possono superare i limiti del primo editor (per es. le descrizioni dei luoghi che possono stare solo in una stringa).

Questo "creatore" ha capacità ben maggiori: più di 1.000 parole in dizionario, 998 luoghi in mappa, azioni quasi infinite, 998 oggetti e personaggi, infiniti timers e variabili.

Le descrizioni e i messaggi vengono letti dal disco attraverso apposite utilities che possono essere lunghe fino a 32.767 byte e ce ne sono a disposizione al massimo 32.767. Basteranno, no?

Questo editor è molto utile per grosse avventure nelle quali si può rendere più chiaro possibile il dettaglio.

Pilgrim ti ringrazio della notizia dell'"Adventure Construction Set". Ci farò sicuramente un pensierino!

A coloro che si interessano e programmano adventures e vogliono, come me, fondare una software house (io programmo in Pascal e sono agli inizi col C) contrattatemi: Meloni Luca- via E. Vittorini 6, 61100 PESARO tel: 0721/54679

**N.B. Chi avesse la soluzione di "Avvetura nel castello" è pregato di spedirmela: in cambio donerò programmi a scelta della mia collezione MS-DOSsiana.**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# KLASSIFICA

## I "preferiti" dai lettori di K

### AMIGA

| | |
|---|---|
| 1 | DRAGON'S LAIR |
| 2 | POPULOUS |
| 3 | SUPER HANG ON |
| 4 | FALCON |
| 5 | SWORD OF SOAN |
| 6 | DRAGON NINJA |
| 7 | JOAN OF ARC |
| 8 | DENARIS |
| 9 | SPEEDBALL |
| 10 | HEROS OF THE LANCE |
| 11 | TV SPORT FOOTBALL |
| 12 | DUNGEON MASTER |
| 13 | ROCKET RANGER |
| 14 | THE REAL GHOSTBUSTERS |
| 15 | INTERCEPTOR |
| 16 | BARBARIAN II |
| 17 | ZANY GOLF |
| 18 | CRAZY CARS II |
| 19 | BALLISTIX |
| 20 | FLYING SHARK |

### ATARI ST

| | |
|---|---|
| 1 | ELITE |
| 2 | CARRIER COMMAND |
| 3 | BATTLEHAWKS |
| 4 | KENNEDY APPROACH |
| 5 | JOAN OF ARC |
| 1 | BUGGY BOY |
| 7 | F-16 COMBAT PILOT |
| 8 | BARBARIAN II |
| 9 | KICK OFF |
| 10 | THE HUNT FOR RED OCTOBER |
| 11 | ARCHIPELAGOS |
| 12 | R-TYPE |
| 13 | COSMIC PIRATE |
| 14 | ENDURO RACER |
| 15 | INTERNATIONAL KARATE + |
| 16 | IKARI WARRIORS |
| 17 | UMS |
| 18 | STAR TREK |
| 19 | FISH |
| 20 | CAPITAIN FIXX |

### QUESTO MESE K GIOCA A:

| | |
|---|---|
| 1 | POPULOUS |
| 2 | GRAND MONSTER SLAM |
| 3 | E.H. INTERNATIONAL SOCCER |
| 4 | 1942 BATTLEHAWKS |
| 5 | TV SPORT FOOTBALL |
| 6 | SPEEDBALL |
| 7 | KICK OFF |
| 8 | ARCHIPELAGOS |
| 9 | CRYSTAL QUEST |
| 10 | BALANCE OF POWER 1990 |
| 11 | KENNEDY APPROACH |
| 12 | BIO CHALLENGE |
| 13 | SUPER HANG ON |
| 14 | TETRIS |
| 15 | WEC LE MANS |
| 16 | SALAMANDER |
| 17 | NEUROMANCER |
| 18 | ISS |
| 19 | NEBULUS |
| 20 | TEST DRIVE II |

### C 64

| | |
|---|---|
| 1 | EMYLIN HUGHES INT. SOCCER |
| 2 | R-TYPE |
| 3 | ROBOCOP |
| 4 | MICROPROSE SOCCER |
| 5 | ROCKET RANGER |
| 6 | OPERATION WOLF |
| 7 | NEUROMANCER |
| 8 | WEC LE MANS |
| 9 | DRAGON NINJA |
| 10 | BARBARIAN II |
| 11 | DENARIS |
| 12 | SPEEDBALL |
| 13 | ELITE |
| 14 | BATMAN |
| 15 | COSMIC PIRATE |
| 16 | TETRIS |
| 17 | LAST NINJA II |
| 18 | MUNSTERS |
| 19 | TOTAL ECLIPSE |
| 20 | PACMANIA |

**Contribuite a realizzare la classifica per il vostro computer preferito.**
**Inviate i 20 giochi specificando il vostro NOME, COGNOME e INDIRIZZO e naturalmente il computer posseduto a**

**KLASSIFICA**
**via Aosta 2**
**20155 MILANO**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# K - ANNUNCI

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) all'indirizzo riportato nell'ultima colonna. Per un più veloce smistamento, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventura/di ruolo.

## VENDESI

**Vendo** console Nintendo come nuova con 12 cartridges, tra le quali Punch Out, Kid Icarus, Castelvania, ecc. a sole £. 350.000.
■ **Wainer Pivetti via Ronzoni, 20 - 42100 Reggio Emilia tel: 0522/50904 ore 20,00**

**Vendo** i seguenti giochi **originali** per C64:
**TOTAL ECLIPSE (£; 13.000); KONAMI ARCADE COLLECTION (£. 17.000); STREET FIGHTER (£. 9.000).** Il tutto compreso imballo originale e istruzioni originali. Pagamento in contrassegno e spese a carico dell'acquirente. Cerco inoltre contatti per C64.
Chi fosse interessato può scrivere a:
■ **Emanuel Truchod fraz. RHINS N. 19 - 11100 Roisan (Aosta)**

**Vendo** espansione interna da 512 K per Amiga 500. Richiesta di £. 250.000 con in regalo N. 10 dischi con SW recente. Massima serietà.
■ **Cottogni Gianni Via Strambino, 23 - 10010 Carrone (To) tel: 0125/712311**

**Vendo:** C128 + filo antenna TV-computer + alimentatore + 2 registratori + 1 duplicatore + 2 joystick + 128 giochi + 1 cartuccia "Diary 64" + manuale in italiano il tutto a prezzo di £. 479.000 ( prezzo reale £. 700.500). Affrettatevi!!!
Per informazioni telefonare durante le ore pomeridiane a
■ **Isacco.02/9605848**

**Vendo** videogames **originali** per C64/128 tra i quali: Robocop (disco); Op. Wolf (disco); S.E.U.C.K. (disco); Alien Syndrome (disco); Bubble Bubble (Cassetta); Thunder Blade (disco); Rambo 3, Dragon Ninja, Project Stealth Fighter (disco); ecc. Massima serietà.
N.B. Tutti i giochi sono originali e non "taroccati" e quindi completi di confezione, istruzioni ed eventuali gadget.
■ **Ravera Giuseppe via don Ciochetto, 5 - Strambino (To) tel: 0125/718239.**

**Vendo** 2X Spectrum 128K /+2 con registratore incorporato, dotato di presa per allacciare un registratore esterno, completo di programmi (600 titoli da 48K e 50 titoli da 128K) il tutto a £. 200.000.
■ **Gambini Massimiliano via de Gasperi, 78/B - 60125 Ancona. tel: 071/897681 (ore pasti).**

## CONTATTI

Sono un nuovo possessore di **Amiga 500** e **cerco** utenti per contatti. Rispondo a tutti. Scrivete a
■ **Alessio Carlini via Lorenzoni, 44 - 50015 Grassina (Fi)**

**Amiga club Velletri cerca** nuovi "amighi" che son desiderosi di scoprire e utilizzare al meglio il loro Amiga.
Scrivere a
■ **Luca Nardini via Colle Perino, 63 - Velletri tel: 06/9624763**

**Cerco** contatti per **Amiga 500** per scambi e contatti.
■ **Giuseppe Malaspina via Matteotti - Formia (Lt) tel: 0771/24618**

**SPEDIRE GLI ANNUNCI AL SEGUENTE INDIRIZZO:**

**K - ANNUNCI C/O KAPPA VIA AOSTA, 2 20155 MILANO**

## OOOOOOOOOOOOPS!

**Visti gli errori degli ultimi due cruciverba eran necessario un Ooops di quelle dimensioni.**
**Allora, vediamo un po'.**
**Nel Crucikappa del numero scorso in una casella c'era il numero 41. Per fortuna non c'era alcuna definizione 41, quindi non è slittato niente, e quindi il problema non era poi così grave.**
**Il guaio grosso è stato nel Crucikappa di K5, dove è sparita la definizione che avrebbe dovuto corrispondere al numero 49 reale e quelle dopo sono quindi slittate di un posto creando un bel patatrac.**
**Come al solito, il responsabile è stato ghigliottinato (sempre in ottemperanza dell'anniversario della Rivoluzione francese), ma le cose si stanno facendo preoccupanti poiché in redazione scarseggiano ormai i redattori.**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



OLTRE GLI 8 BIT

| | ACORN ARCHIMEDES | APPLE MACINTOSH |
|---|---|---|
| **GAMMA** | I modelli 305 e 310 sono home computer mentre i 410 e 440 sono esclusivamente per utenti professionali. | Il Mac SE è un blocco unico contenente CPU, monitor e drive, mentre il Mac II ha CPU e disk drive separati dal monitor. Entrambi hanno tastiera e mouse separati. |
| **MEMORIA & CHIPS** | Il 305 ha 512K di memoria mentre il 310 ha 1Mb, ma entrambi utilizzano come processore centrale il velocissimo chip a 32 bit ARM della Acorn. | Anche se entrambe le macchine hanno 1Mb di memoria l'SE ha un Motorola 68000 mentre il Mac II usa il più veloce 68020 che appartiene comunque alla stessa famiglia. |
| **PREZZO** | Il prezzo al pubblico per il 305 è di L.1.797.000 senza monitor; il prezzo con monitor B/N è di L. 1.939.000, mentre con monitor a colori è di 2.368.000. Non esiste ancora un mercato dell'usato. | I prezzi al pubblico sono L.5.000.000 per l'SE e L.7.950.000 per il Mac II/FL (tastiera base senza monitor). I Mac mantengono a lungo il loro valore e quindi i prezzi dell'usato non sono molto economici. E' anche difficile trovarne di nuovi a prezzi scontati: |
| **GRAFICA** | La risoluzione di schermo è variabile: il modo tipico è di 320x256 a 256 colori o di 640x256 a 16 colori oppure, con l'aggiunta di un costoso monitor multisync, di 640x512 pixel, di nuovo a 16 colori. C'è uno sprite hardware (il cursore), ma con quel velocissimo chip ARM Archimedes è estremamente veloce nella gestione del software. | La risoluzione dello schermo B/N dell'SE è di 512x342 ,mentre il Mac II ha una risoluzione di1027x760 con 16 colori, scelti tra una palette di oltre 16 milioni di colori! |
| **MONITOR** | B/N-video composito; colori - RGB + sync; non c'è modulatore TV | Oltre alle unità incorporate (SE) o dedicate (II) ci sono diversi tipi di monitor di produttori indipendenti con schermi da milioni di pixel e cose simili. Come molte cose per il Mac sono tutti cari. |
| **SONORO** | L'Archimedes ha di serie un'interfaccia MIDI. Il circuito sonoro incorporato ha 16 canali (su 8 uscite stereo) e una gamma di sei ottave con un altoparlante interno di buona qualità. | Il chip a quattro canali del Mac può produrre degli accettabili rumori - in stereo sul Mac II - ma se vi interessa seriamente la musica dovrete acquistare un'interfaccia MIDI. |
| **DRIVE, MOUSE & JOYSTICK** | Il drive incorporato è veloce e silenzioso e funziona con dischi da 3,5" con capacità di 800K. L'Archimedes ha un bel mouse a tre pulsanti, ma non ha alcuna porta per joystick. | Il veloce e affidabile drive incorporato archivia 800K in un disco da 3,5". La tastiera è di ottima qualità e così pure il mouse monopulsante. |
| **SOFTWARE** | I giochi disponibili per Archimedes sono piuttosto rari. La Superior e la Grand Slam si sono impegnate a produrre software per la macchina ma per il momento gli unici buoni titoli a disposizione sono Zarch (per il 310) e Conqueror, entrambi consigliati da Kappa, ma non c'è ancora un gioco che sfrutti al massimo le potenzialità di questa macchina. La manciata di pacchetti grafici disponibili dovrebbe rendere felici tutti i possessori di Archimedes . Stanno sviluppandosi anche altre aree di applicazione ma la produzione è ancora limitata. | Non c'è moltissimo software gioco per Mac anche se vi sono molti adventure. C'è un numero immenso di pacchetti grafici e per desktop publishing (molti dei quali monocromatici) e un vasto numero di titoli per uso ufficio. C'è anche moltissimo software MIDI per i musicisti, ma non è per niente economico. |
| **PROSPETTIVE FUTURE** | La tendenza educativa dell'Archimede non fa ben sperare per il settore dei giochi - non c'è alcun appoggio da parte di nessuna delle principali case di software - e la mancanza di una porta per il joystick non milgiora le cose. Se la Acorn ridurrà i prezzi assisteremo ad un'esplosione del software grafico, ma fino ad allora le prospettive non sembrano rosee. | Il futuro del Mac è eccellente soprattutto per le applicazioni serie. |
| **GIUDIZIO GLOBALE** | L'Archimedes è anni avanti rispetto ai tempi e molto più potente dei suoi concorrenti. Se costasse qualcosa in meno sarebbe una imbattibile macchina-gioco, ma la Acorn non sembra interessata aquesto settore. Al prezzo attuale è un computer per studiosi di scienza dell'informazione e per chi ha soldi da buttar via | Il Mac è una macchina veramente di alta qualità e il prezzo è adeguato alla qualità. Per gli utenti DTP è quasi essenziale, mentre per il resto di noi è un lusso o un giocattolo da Yuppie. |
| **VOTI** | GRAFICA 5<br>SONORO 4<br>SOFTWARE:<br>Disponibilità 1<br>Qualità 2<br>Sviluppo 2 | GRAFICA 3<br>SONORO 4<br>SOFTWARE:<br>Disponibilità 4<br>Qualità 5<br>Sviluppo 4 |



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



| ATARI ST | COMMODORE AMIGA | PC IBM E COMPATIBILI |
|---|---|---|
| Sia il 520STFM che il 1040STF hanno la tastiera/CPU separata dal drive. | L'A500 è un'unità unica con disk drive incorporato, mentre l'A2000 ha tastiera e CPU separati. | Il PC IBM è l'originale, ma i "clone" costano meno e hanno specifiche quasi identiche. Informatevi personalmente dei vari dettagli. |
| Il 520STFM ha 512K di memoria mentre il 1040STF ha 1Mb di memoria. Entrambi usano il processore Motorola 68000 | L'A500 ha 512K, mentre l'A2000 ha 1Mb di memoria. Entrambi utilizzano come processore il Motorola 68000 | Normalmente i PC compatibili hanno 512K o 640K di memoria e utilizzano un processore Intel 8086 o derivati (l'8088 è più lento mentre gli 80286 e 80386 sono più veloci ma più cari). |
| Il prezzo al pubblico consigliato è di L.600.000 per il 520ST; L.949.000 per il 1040STF. Il mercato dell'usato per l'ST è abbastanza buono anche se la mag-gior parte delle macchine di-sponibili monta il vecchio drive a singola faccia. | Prezzi al pubblico: l'A500 costa L.950.000, l'A2000 costa L.2.005.000. Il mercato dell'usato è abbastanza buono, soprattutto per l'A500, nonostante i prezzi si siano abbassati. C'è ancora in giro anche il vecchio A1000 ma è lento e ha poca memoria (256K) | C'è un fiorente mercato dell'usato e anche se lo comperate nuovo farete bene a guardarvi attentamente intorno. |
| Gli utenti con TV o monitor a colori possono usare l'ST in due modi: in media risoluzione (640x200 a 4 colori) e in bassa risoluzione (320x200 a 16 colori), potendo scegliere da una palette di 512 colori. Gli utenti con monitor monocromatico possono lavorare in un solo modo: in alta risoluzione con 640x400 pixel. | Grazie agli sprite e allo scrolling da hardware è facile scrivere giochi, mentre il blitter incorporato accelera le operazioni grafiche su larga scala. Vi sono tre diverse risoluzioni: 320x200 a 16 colori per i giochi, 320x256 a 32 o 4096 colori per la grafica oppure 640x512 a 16 colori per altre applicazioni. La paletta è sempre di 4096.colori | I tre principali standard grafici sono CGA, EGA e Hercules. Nessuno ha sprite e scrolling da hardware. Le risoluzioni del CGA (Colour Graphics Adaptor) sono: 320x200 a 4 colori e 640x200 in B/N. La CGA ha solo due schemi a 4 colori. L'EGA (Enhanced Graphics Adaptor) può funzionare nei due modi CGA più un terzo modo a 640x350 a 16 colori da una palette di 64. Lo standard grafico Hercules è solo monocromatico ma con una risoluzione massima di 720x348. |
| RGB, mono o modulatore TV incorporato (solo per il 520, il 1040 necessita di un modulatore separato). | Uscita SCART per il monitor 1084 della Commodore (L.575.000, ma potreste trovare offerte speciali computer+monitor). Sono anche disponibili dei modulatori TV non compresi nel prezzo. | Normale standard RGB. Niente uscita TV. |
| Il chip sonoro interno è scarso, con solo tre canali e nessuna uscita stereo, ma l'interfaccia MIDI incorporata rende l'ST perfetto per tutti i musicisti squattrinati. | Il sonoro incorporato è eccellente con 4 canali su 2 uscite stereo con 9 ottave di estensione e una ragionevole sintesi vocale. Per utilizzare il MIDI dovete aggiungere un'interfaccia. | Il livello del sonoro è scadente e questo è il vero tallone di Achille dei PC come macchina-gioco. Anche la qualità degli altoparlanti è bassa e nonostante siano disponibili interfacce MIDI il PC è inferiore a ST Mac per la musica |
| Il drive interno archivia 720K su un disco da 3,5" anche se ci sono ancora degli ST in giro che possono gestirne soltanto la metà. Il mouse a due pulsanti si può inserire in una delle due porte (la cui posizione è un po' scomoda), mentre nell'altra si può inserire un joystick. | Il drive incorporato dell'Amiga è rumoroso e lento ma archivia 880K su un disco da 3,5", quindi non è per niente un disastro. Il mouse a due pulsanti occupa una delle due porte disponibili. | Anche se i dischi da 5,25" e 360K sono ancora lo standard corrente stanno diffondendosi i dischi da 3,5" con 720K. Ci sono due standard diversi per i joystick: IBM (che è analogico ed è quello usato per i giochi vecchi o americani) e Amstrad (che usa lo standard dei joystick Atari). |
| L'ST ha attualmente la miglior biblioteca di software-gioco tra tutti i computer qui elencati. Il software grafico è inferiore a quello dell'Amiga ma sta migliorando velocemente ed i nuovi titoli stanno andando oltre i limiti imposti dall'hardware. La porta MIDI incorporata ha spinto molte società a produrre eccellenti pacchetti musicali. Arriverà anche il software più serio. | Sul fronte dei giochi, l'Amiga sta uscendo dall'ombra dell'ST anche perché ora molti giochi dell'ST escono anche in versione Amiga. Peccato che di solito siano delle semplici conversioni che non tengono conto delle superiorità hardware dell'Amiga.<br>C'è un'ampia gamma di pacchetti grafici, video e di animazione, alcuni dei quali eccellenti. C'è poco software musicale ma l'hardware ha ottime potenzialità. | C'è una vasta base di sofwtare per il PC, ma i giochi all'altezza degli standard attuali sono pochini. La situazione sta però evolvendo rapidamente, anche per quel che riguarda le applicazioni grafiche (specialmente sul fronte EGA). C'è software musicale disponibile (anche se caro) ma è solo nel campo delle applicazioni per ufficio che il PC è veramente competitivo. |
| Buone, specialmente se si materializzerà l'annunciato calo dei prezzi. L'ST sta avvicinandosi per numero di titoli ai leader del mercato 8-bit, che peraltro supera nettamente in qualità. Deve comunque fare i conti con un mercato italiano pro-Commodore. | Ora che la Commodore ha ridotto i prezzi il futuro sembra piuttosto roseo. | Le prospettive di un boom nei giochi per PC sono buone soprattutto se esce l'annunciato ultra economico clone PC dell'Amstrad. |
| Un eccellente macchina polivalente. L'ST offre elevata potenza ad un prezzo abbordabile. E' il numero uno per i fan del MIDI, eccellente per i giochi e, col monitor in b/n, è una buona macchina per applicazioni serie. | Anche se le qualità dell'hardware rendono l'Amiga un'ottima macchina per giocare il software in circolazione non è ancora riuscito ad evidenziarne le vere qualità. E' invece d'obbligo per i computer-artisti. | Il PC è una macchina completa e la vera bestia da soma del mondo dei computer, ma se vi interessano solo le applicazioni musicali o i giochi è bene che rivolgiate la vostra attenzione altrove. |
| GRAFICA 4<br>SONORO 3<br>SOFTWARE:<br>Disponibilità 4<br>Qualità 4<br>Sviluppo 5 | GRAFICA 5<br>SONORO 5<br>SOFTWARE:<br>Disponibilità 3<br>Qualità 4<br>Sviluppo 5 | GRAFICA 4<br>SONORO 1<br>SOFTWARE:<br>Disponibilità 5<br>Qualità 5<br>Sviluppo 4 |



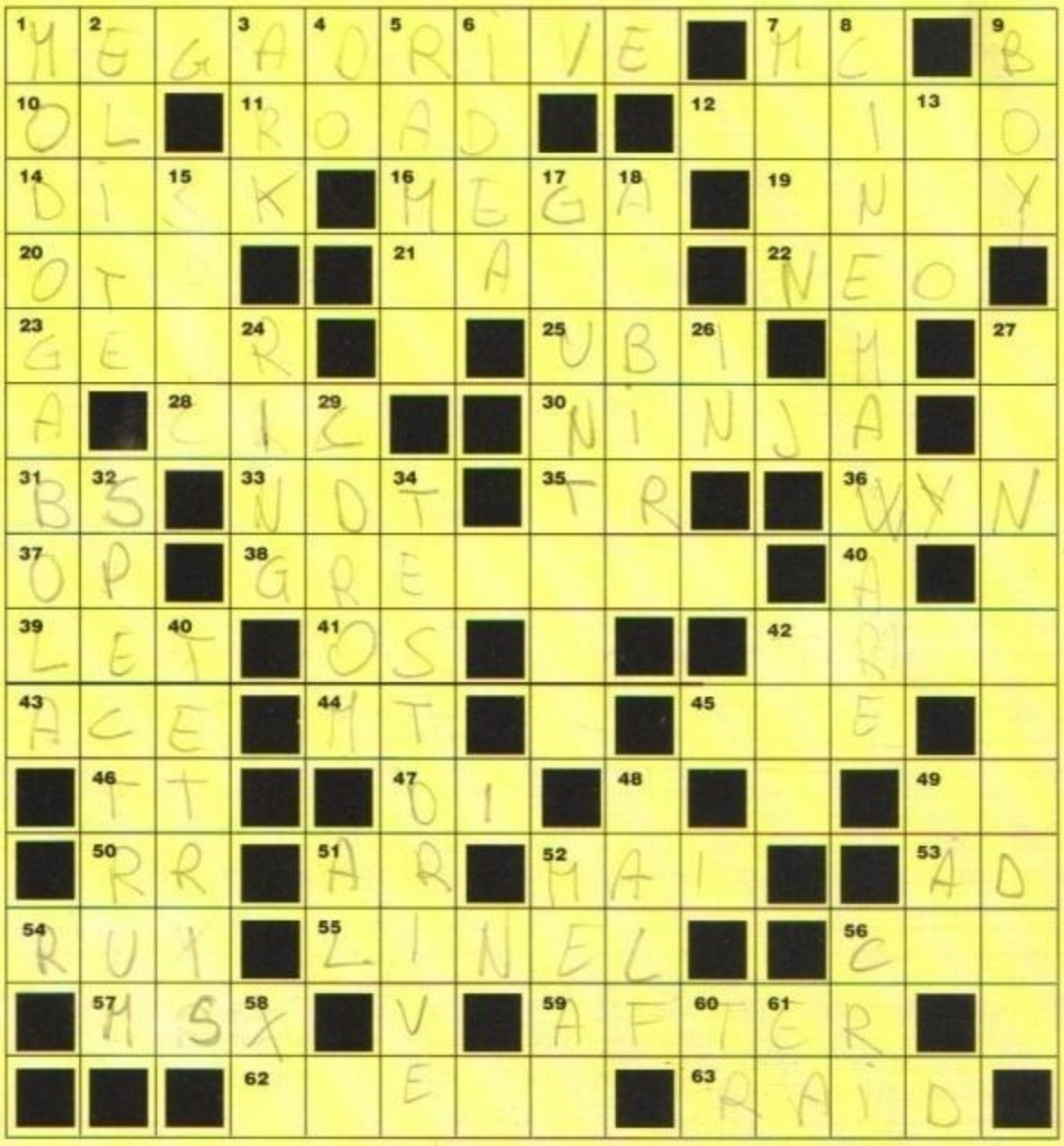
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# CRUCIKAPPA



**ORIZZONTALI**

1. La console a 16-bit della Sega.
7. Micro Computer.
10. La fine del Cobol.
11. ___ Blasters, gioco della US Gold.
12. Casa produttrice del coin-op Chase HQ.
14. Sta per D nella sigla CD.
16. Equivale a 1000 Kbyte.
19. Uno dei fantasmini di Pacmania.
20. Contato... senza dispari.
21. Un recente gioco della Psyclapse.
22. Piccola macchia epidermica.
23. La marcia inglese.
25. La Soft che ha prodotto Iron Lord.
28. Soprannome del direttore di K.
30. Guerriero giapponese.
31. Le iniziali di un gioco di biliardo della Ere International.
33. Nota del Traduttore.
35. Trento.
36. Nome del titolare della Konix.
37. In Inghilterra lo chiamano __ Wolf.
38. Casa di software di Deathwish III.
39. Istruzione Basic.
41. Il sistema operativo dei nuovi IBM.
42. Marca di coin-op.
43. Rivista inglese di cui K utilizza testi e foto.
44. Gli estremi della Mirrorsoft.
45. La fantasmina di Pacmania.
46. L'inizio e la fine di Thrust.
47. Preposizione semplice.
49. Sta in redazione (iniziali).
50. Rocket Ranger.
51. Iniziali del caporedattore di K.
52. Non lo si deve dire mai (Sean Connery insegna).
53. Anno Domini.
54. Nome di un giocatore juventino.
55. La software house di Dugger.
56. Contiene l'A.L.U.
57. Potente 8-bit piuttosto maltrattato.
59. _____ Burner.
62. Casa di software di Manchester.
63. ____ Over Moscow, vecchissimo gioco per C64.

**VERTICALI**

1. Cheat Mode all'italiana.
2. Il commercio spaziale secondo Ian Braben.
3. Joan of ___, gioco di strategia ambientato in Francia.
4. La prima nota.
5. Il protagonista di una trilogia di film, convertiti per home computer.
6. É alla base di ogni progetto.
7. The ____ Event, coin-op di wrestling della Konami.
8. Software house americana famosa per i giochi "cinematografici".
9. Wonder ___, vecchio coin-op giapponese.
15. ____ Goose, sparatutto tridimensionale.
17. Celebre coin-op RPG dell'Atari.
18. Cognome del direttore responsabile di K.
24. Ci sale Tyson.
26. Si dice di chi è di moda.
27. Recente gioco della Firebird.
29. L'ultima periferica del PC Engine.
32. Detiene l'egemonia degli 8-bit in Gran Bretagna.
34. Gioco di guida della Accolade.
40. Divertente gioco di incastri russo.
42. Esperto di coin-op di K.
48. La metà di Andrew Braybrook.
49 Final ___, famoso gioco di guida.
51 Alessandria.
52. ____ Streak, discreto gioco della Mirrorsoft.
56. Croce Rossa Italiana.
58. In NFL Challenge indicano i giocatori d'attacco e difesa.
60. Terni.
61. Iniziali del grafico della versione per C64 di War in Middle Earth.

**IL CRUCIKAPPA DI QUESTO NUMERO E STATO REALIZZATO DA: Antonio Visca Alessandria**

## SOLUZIONE DEL GIOCO DEL NUMERO PRECEDENTE

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| E | L | E | T | T | R | O | N | I | C | O | | F | F |
| L | I | T | | E | A | | D | A | R | D | A | N | I |
| I | N | | | S | T | | | A | L | I | A | S | |
| M | U | N | S | T | E | R | S | | C | | A | | H |
| I | S | S | A | | I | U | | | | F | | | |
| N | | | T | S | | S | K | | H | I | R | E | S |
| A | I | C | | C | A | S | A | L | E | | A | C | E |
| T | | E | X | A | M | I | N | E | | | B | | U |
| O | U | T | | | M | | T | T | | | B | | C |
| R | A | I | N | B | O | W | | | T | H | I | N | K |
| | | | I | O | | | E | S | A | T | T | O | |
| D | R | A | G | O | N | S | L | A | I | R | | N | U |
| A | I | | E | M | | I | | A | T | | | O | M |
| G | O | A | L | | | G | A | B | O | L | A | | S |

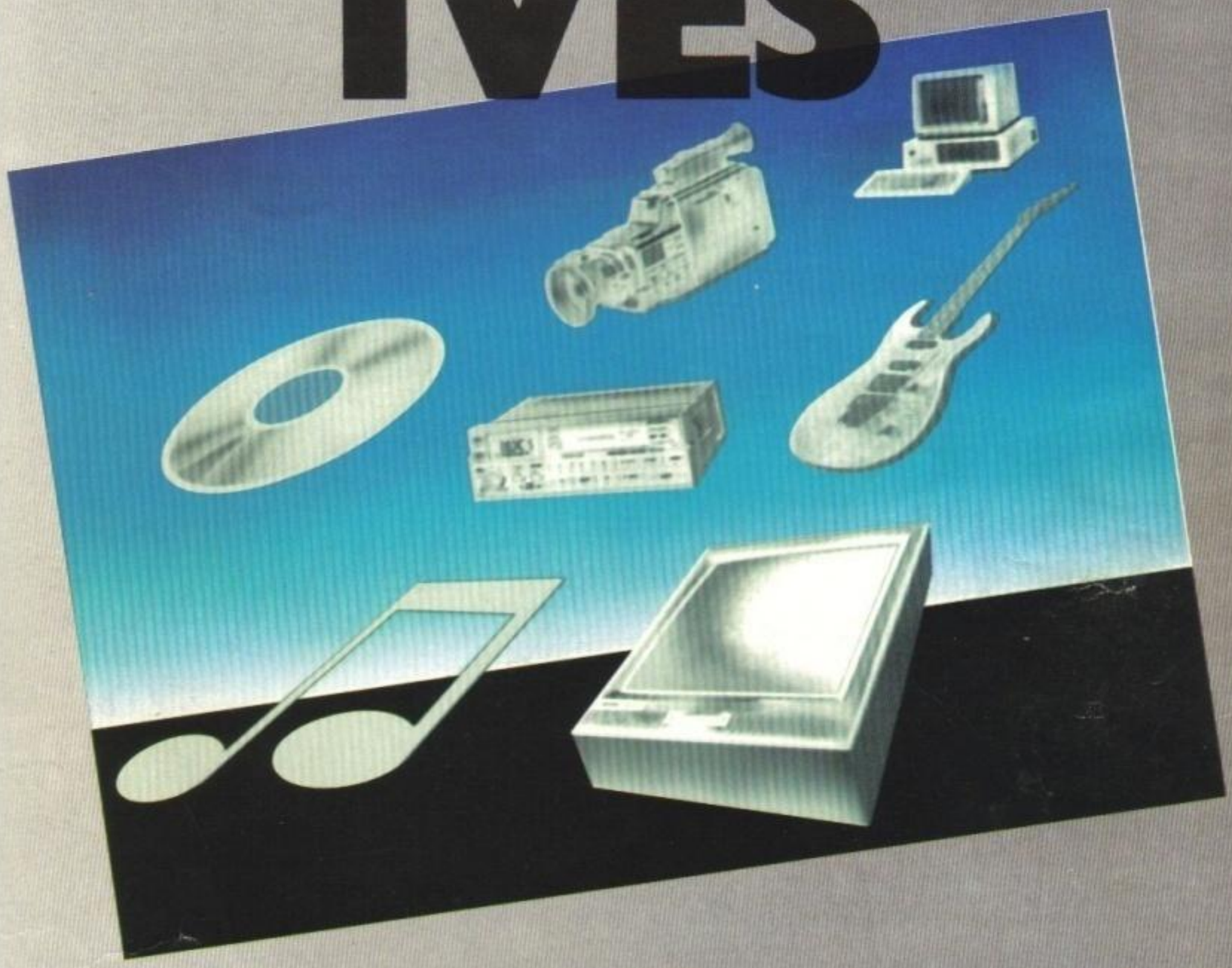


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# SIM-HI-FI IVES



## 23º salone internazionale della musica e high fidelity
## international video and consumer electronics show

**14-18**
**settembre 1989**
**Fiera Milano**

STRUMENTI MUSICALI,
ALTA FEDELTÀ, HOME VIDEO,
HI-FI CAR, CAR ALARM SYSTEMS,
PERSONAL COMPUTER, TV,
VIDEOREGISTRAZIONE,
ELETTRONICA DI CONSUMO.

SIM HI-FI IVES

*un grande Sim!*

HOME VIDEO

VIVA i giovani

**Ingressi:** Piazza Carlo Magno - Via Gattamelata - **Orario:** 9.00-18.00
**Aperto al pubblico:** 14•15•16•17 - **Giornata professionale:** lunedì 18 settembre

**FI-IVES:** Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel.: 02-48155

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

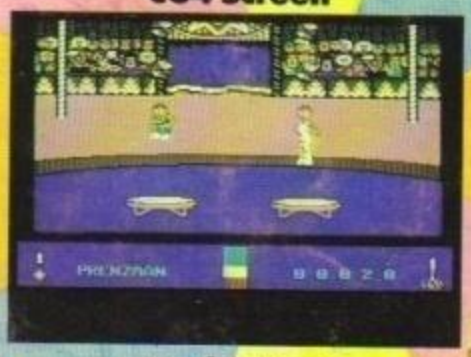
http://www.oldgamesitalia.net/

GOLDEN GOBLINS®

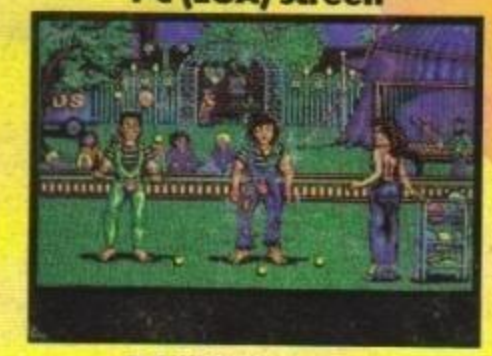
# CIRCUS ATTRACTIONS

**Amiga screen**

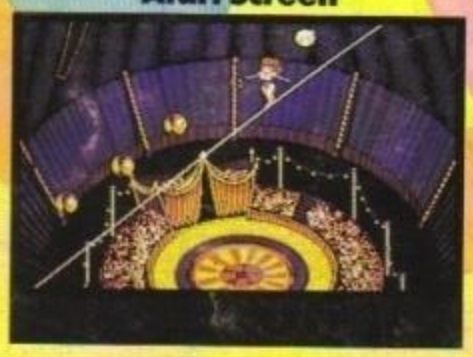
**C64 Screen**



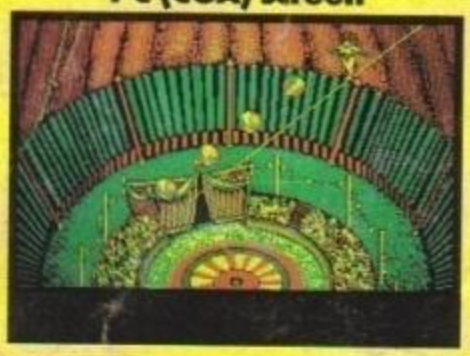
**PC (EGA) screen**



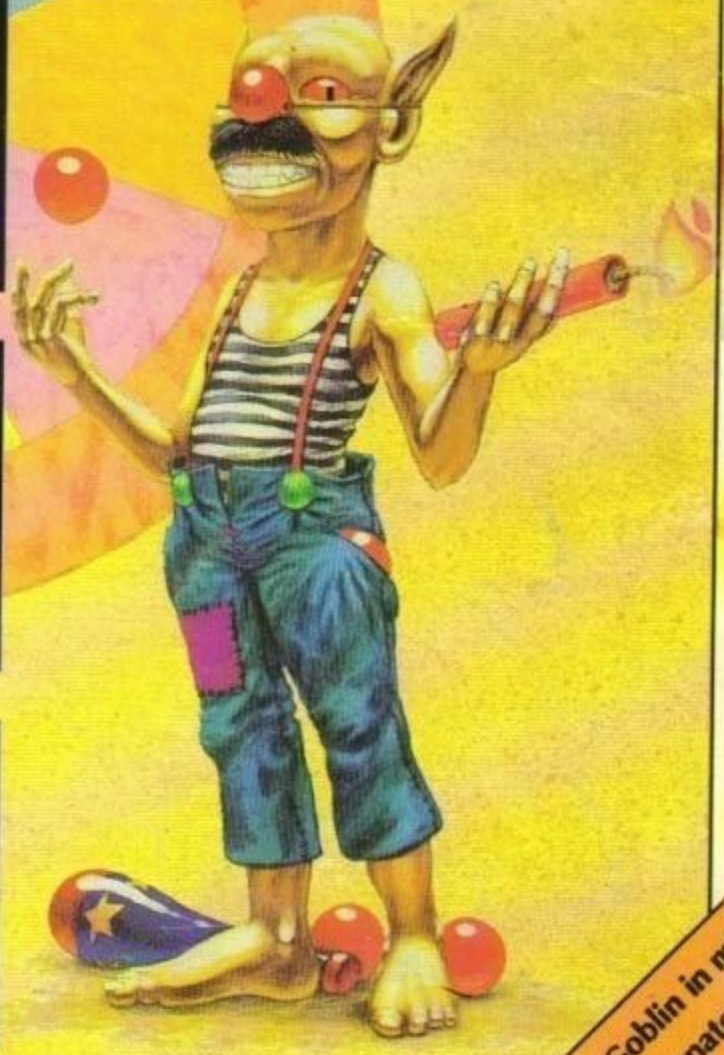
**Atari Screen**



**PC (CGA) screen**



**Amiga Screen**



Disponibile pe AMIGA, ATARI ST, C64 e PC

LEADER

aggio in ogni confezione 1 Goblin in miniatura
ATTENZIONE: se sei fortunato
potresti trovare
un Goblin DORATO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/